Nr. 47
18.11.1993

E 19002 C DM 2,80
S 23.-
SFr. 3.00

Walt Disney's

MICKY MAUS

MAGAZIN

FRANKREICH FF 12,00 · BELGIEN FRS 56,00 · NIEDERLANDE hfl 3,50 · LUXEMBURG lfrs 56,00
ITALIEN Lire 2800 · SPANIEN Ptas 240 · UNGARN Ft 107

Disneys neues
Meisterwerk!
Disney's Aladdin
Ab 25.11. '93
im Kino!
© Disney
Disney's Aladdin
MINIS
Aladdin
Aladdin
Dschinni erzählt
MAXI
Disney's Aladdin
Aladdin
Dschinnis Geschenk
Faszinierende
Bücher zum
Film, jetzt neu
von EHAPA!
ehapa
KINDERBÜCHER ...überall, wo es Zeitschriften gibt!

Hallo Freunde!

Freundschaft über Grenzen erleben! Wo? Beim Kindergipfel in Euro Disneyland! Hin kommt man durch Teilnahme am Wettbewerb in diesem Heft! Es steckt übrigens noch ein Wahnsinnsextra drin, das nicht nur Saurier-Fans das Fürchten lehrt!

scan + edit: tommy5772

INHALT

Donald Duck
Der Geist aus der Lampe — SEITE 4

Witze, Tips & Tricks
Streich der Woche: Donnerschlag um Mitternacht! — Seite 16

Onkel Dagobert
Ganz schön gerissen — Seite 20

Micky Maus
Die gestohlene Stimme — Seite 24

Extra: LEUCHT-DINO
Schon bei Tag eine respekteinflößende Erscheinung – schaurigschön bei Nacht! — SEITE 28

Kindergipfel
Reisen ins Euro Disneyland und noch viele andere Preise zu gewinnen! — Seite 40

Onkel Dagobert
Fracht für Fotobogo / Teil 2 — SEITE 43

Ente gut, alles gut...
Mit den aktuellen Disney-Neuigkeiten — Seite 54

Sammelkarten
Dinosaurier: Ankylosaurus **65 Jahre Micky Maus:** Erste deutsche Ausgabe – **Naturwunder:** Himalaja – **Motorräder:** Wüstenfuchs

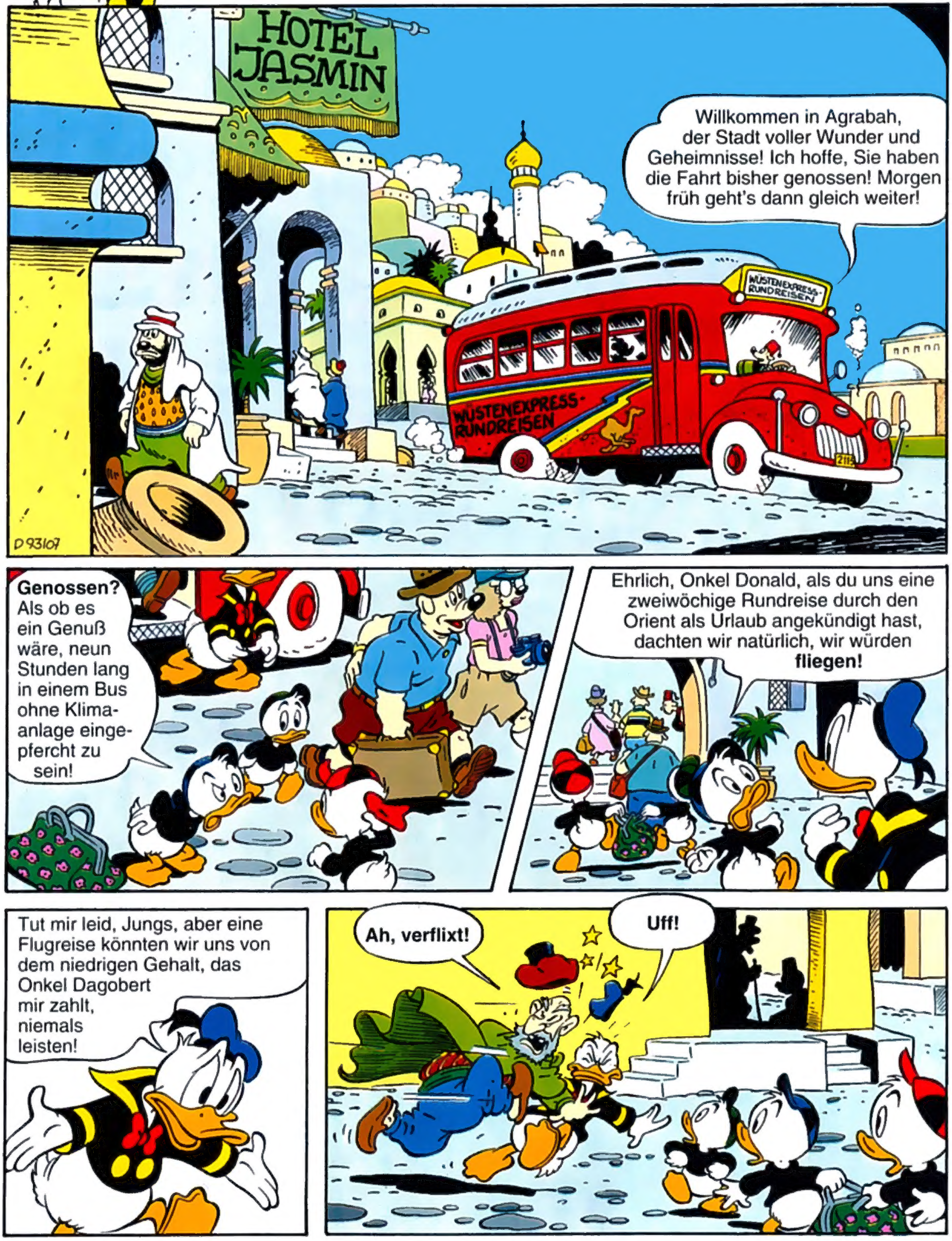
© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt in der Bundesrepublik Deutschland durch Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, 70771 Leinfelden-Echterdingen ; in Österreich durch Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien, und in der Schweiz durch Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortlicher Chefredakteur: Peter Schlecht. Redaktion: Cornelia Stahl. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag. Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck:U.E. Sebald, Nürnberg, 1993.

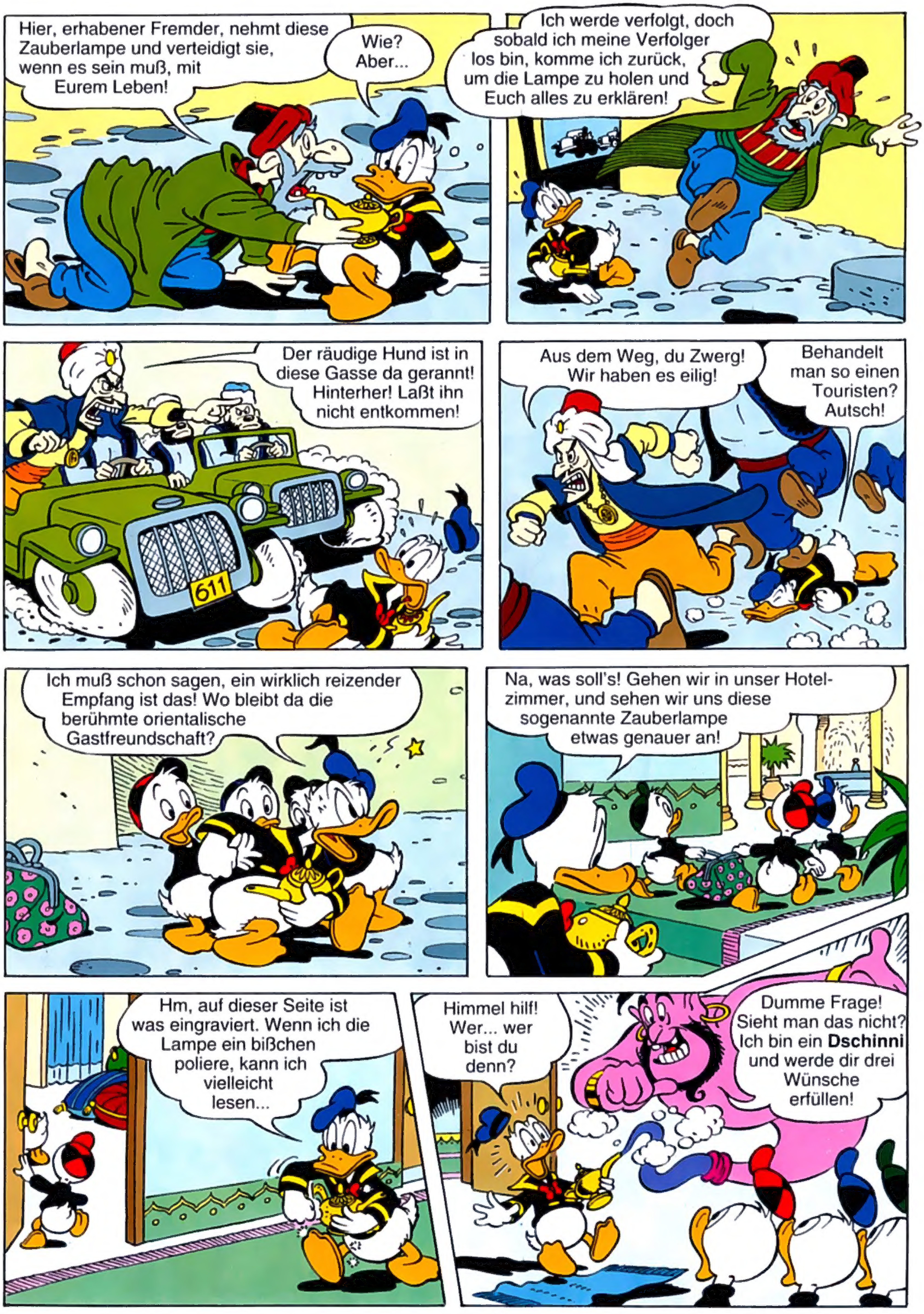
Micky Maus wird auf Papier mit 70% Altpapieranteil gedruckt und ist damit umweltschonend.

Walt Disney's

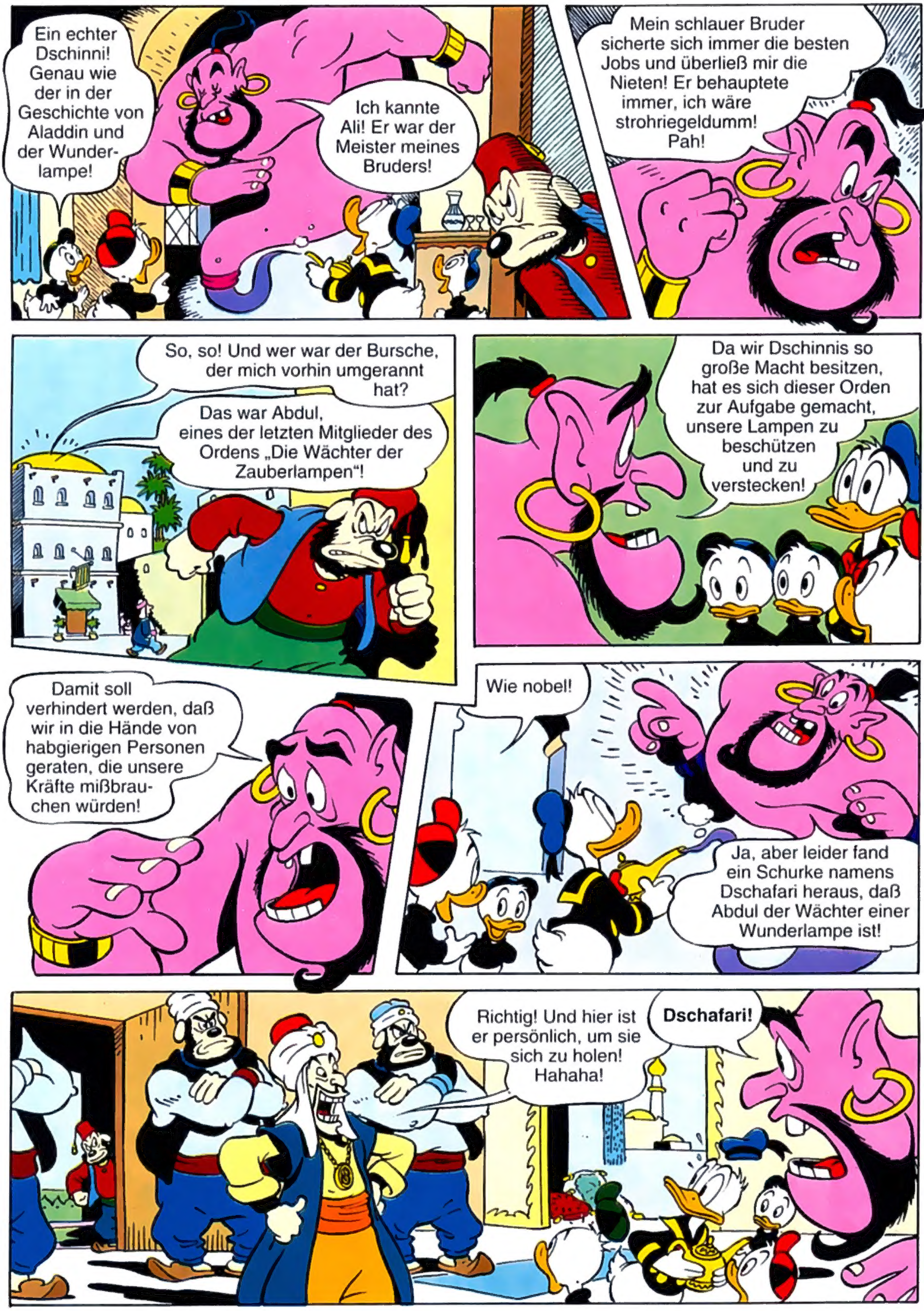
Donald Duck

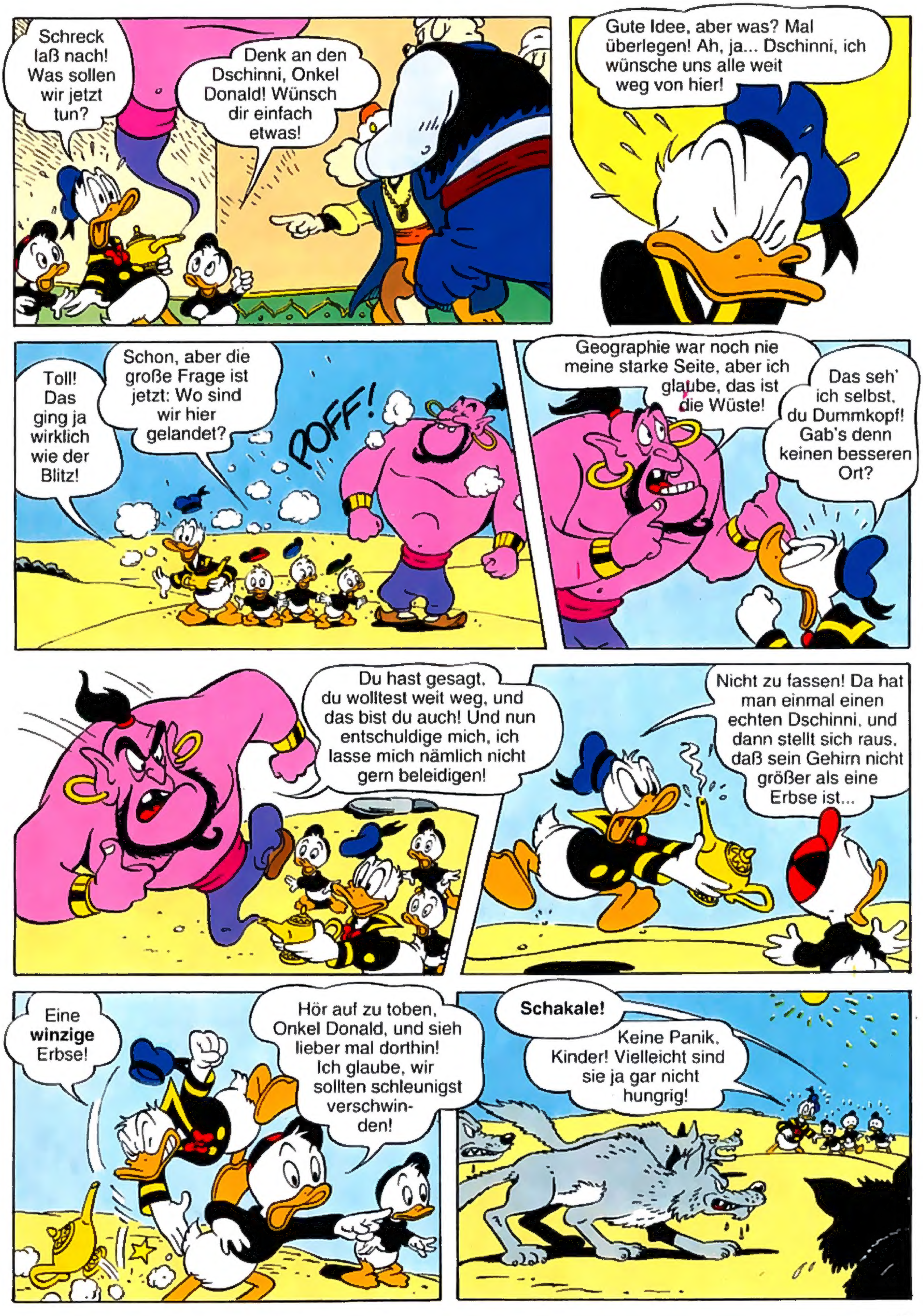
Der Geist aus der Lampe



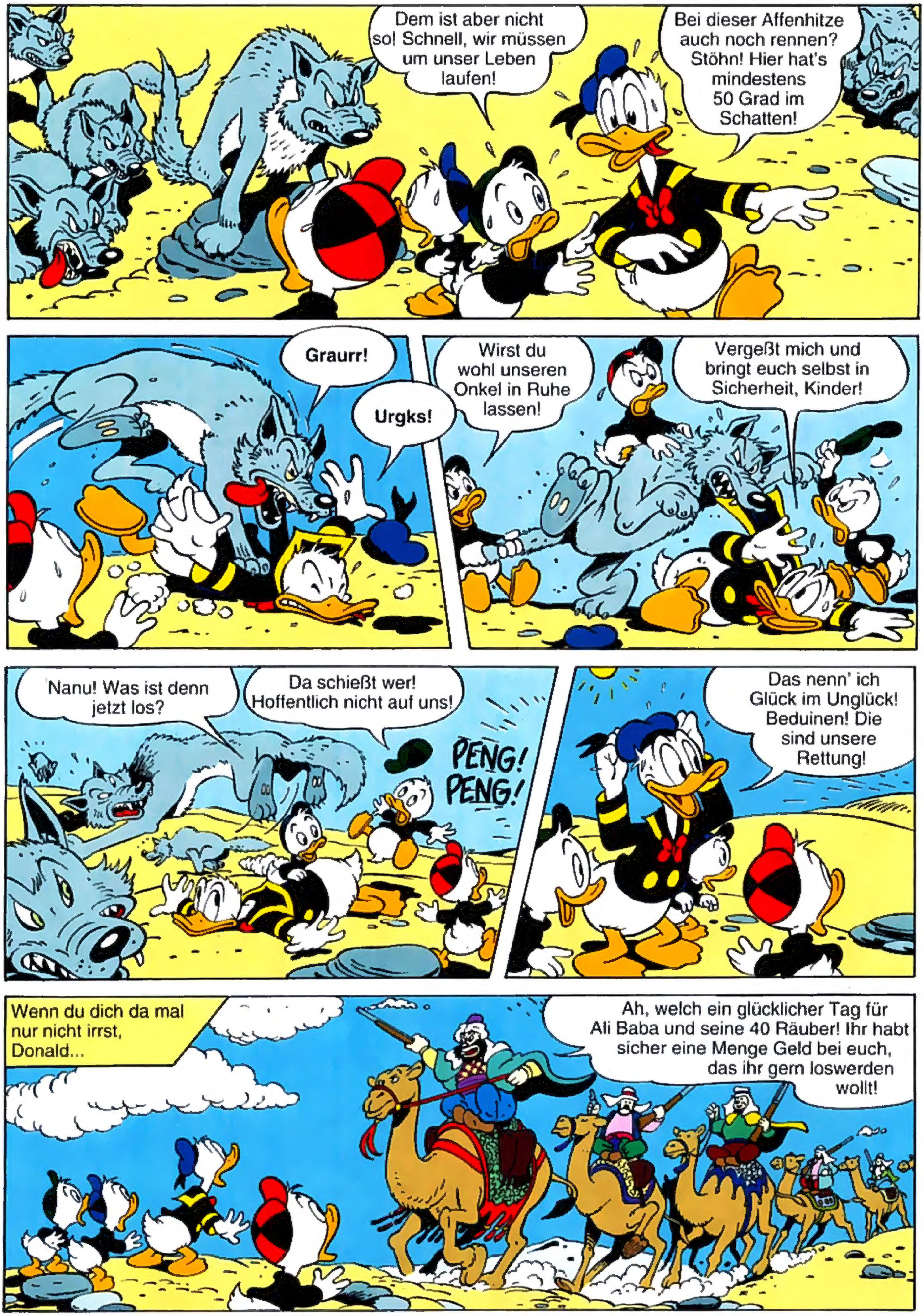


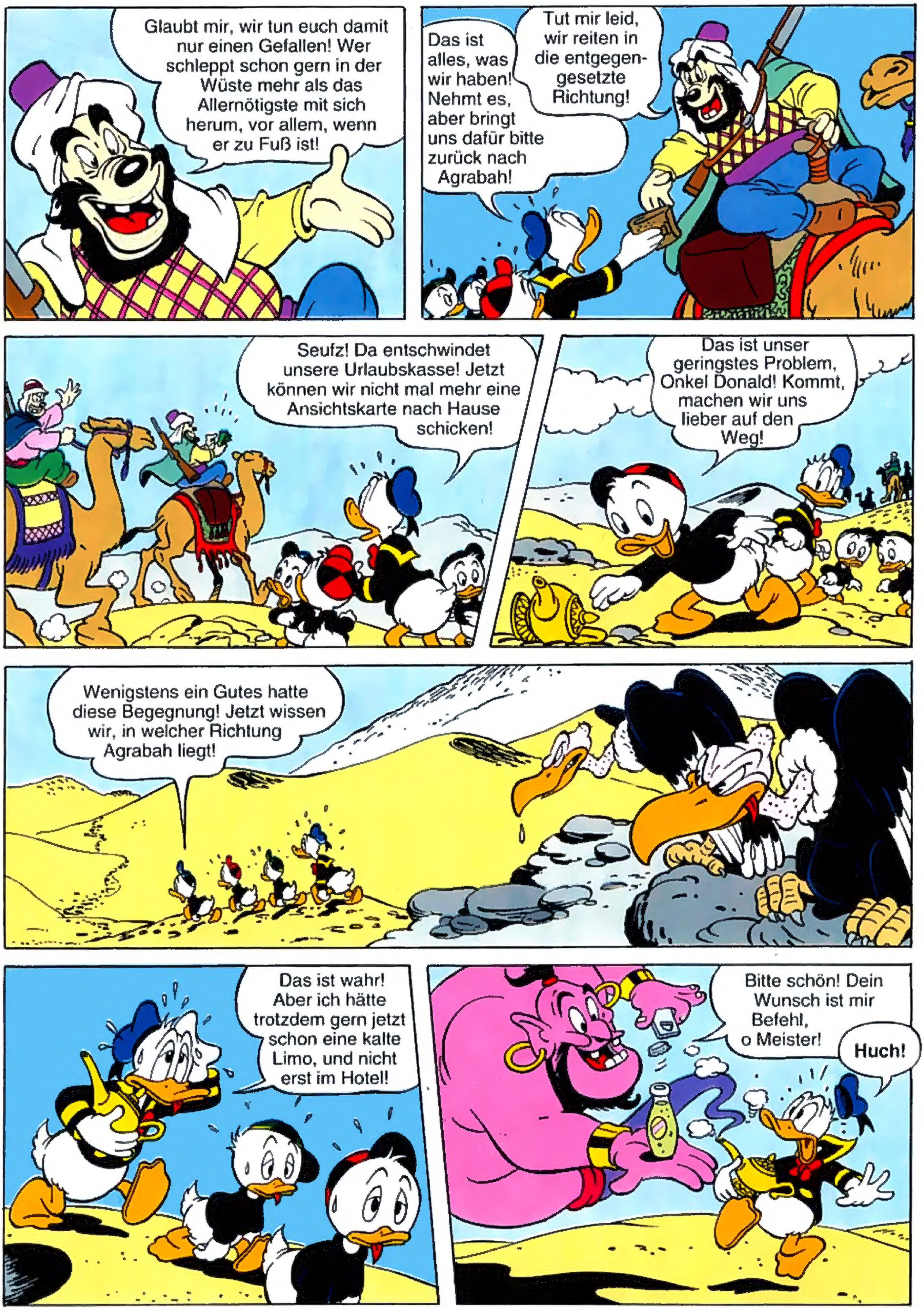
Hier, erhabener Fremder, nehmt diese Zauberlampe und verteidigt sie, wenn es sein muß, mit Eurem Leben!
Wie? Aber...
Ich werde verfolgt, doch sobald ich meine Verfolger los bin, komme ich zurück, um die Lampe zu holen und Euch alles zu erklären!
611
Der räudige Hund ist in diese Gasse da gerannt! Hinterher! Laßt ihn nicht entkommen!
Aus dem Weg, du Zwerg! Wir haben es eilig!
Behandelt man so einen Touristen? Autsch!
Ich muß schon sagen, ein wirklich reizender Empfang ist das! Wo bleibt da die berühmte orientalische Gastfreundschaft?
Na, was soll's! Gehen wir in unser Hotelzimmer, und sehen wir uns diese sogenannte Zauberlampe etwas genauer an!
Hm, auf dieser Seite ist was eingraviert. Wenn ich die Lampe ein bißchen poliere, kann ich vielleicht lesen...
Himmel hilf! Wer... wer bist du denn?
Dumme Frage! Sieht man das nicht? Ich bin ein **Dschinni** und werde dir drei Wünsche erfüllen!

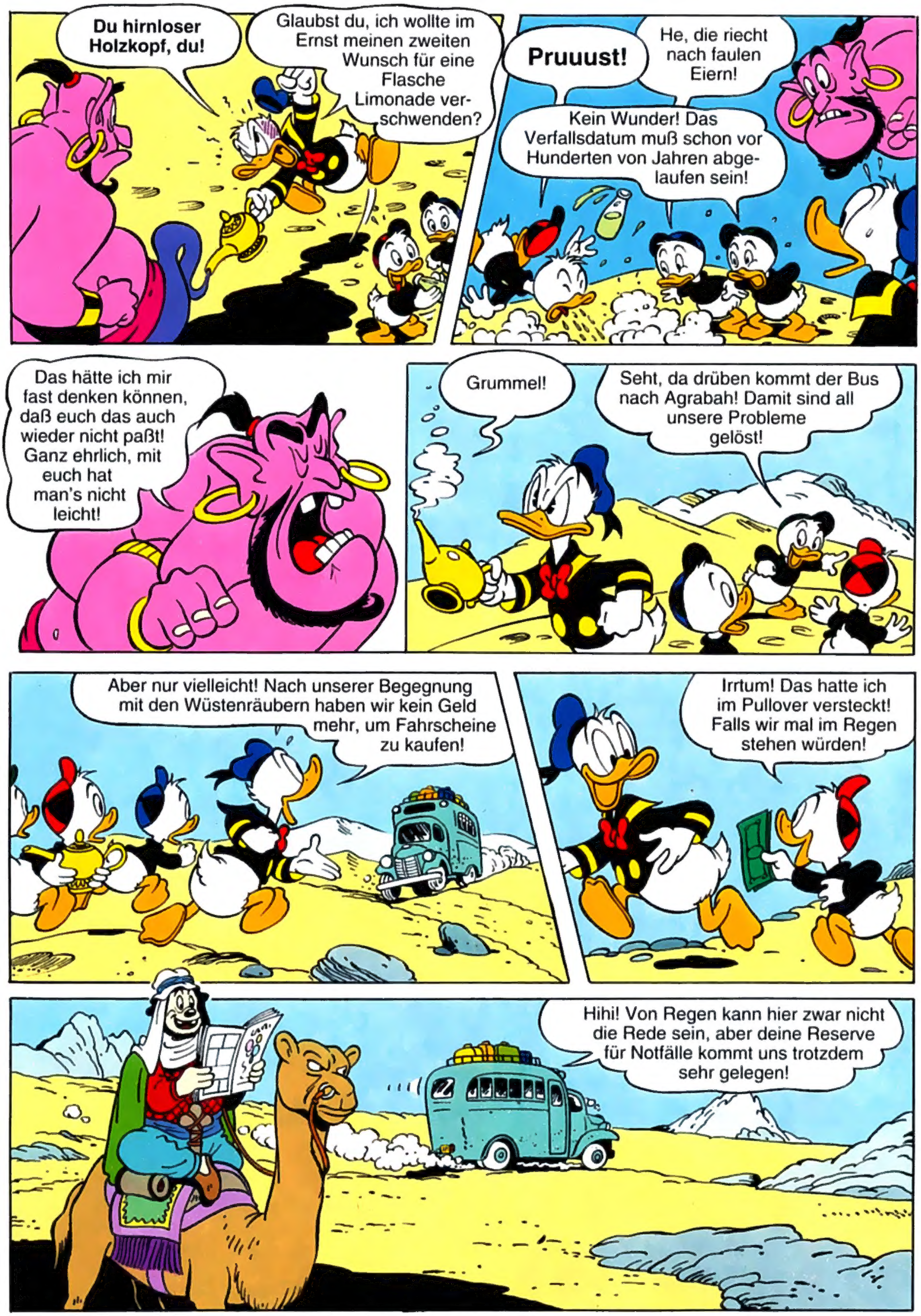

Ein echter Dschinni! Genau wie der in der Geschichte von Aladdin und der Wunderlampe!
Ich kannte Ali! Er war der Meister meines Bruders!
Mein schlauer Bruder sicherte sich immer die besten Jobs und überließ mir die Nieten! Er behauptete immer, ich wäre strohriegeldumm! Pah!
So, so! Und wer war der Bursche, der mich vorhin umgerannt hat?
Das war Abdul, eines der letzten Mitglieder des Ordens „Die Wächter der Zauberlampen"!
Da wir Dschinnis so große Macht besitzen, hat es sich dieser Orden zur Aufgabe gemacht, unsere Lampen zu beschützen und zu verstecken!
Damit soll verhindert werden, daß wir in die Hände von habgierigen Personen geraten, die unsere Kräfte mißbrauchen würden!
Wie nobel!
Ja, aber leider fand ein Schurke namens Dschafari heraus, daß Abdul der Wächter einer Wunderlampe ist!
Richtig! Und hier ist er persönlich, um sie sich zu holen! Hahaha!
Dschafari!

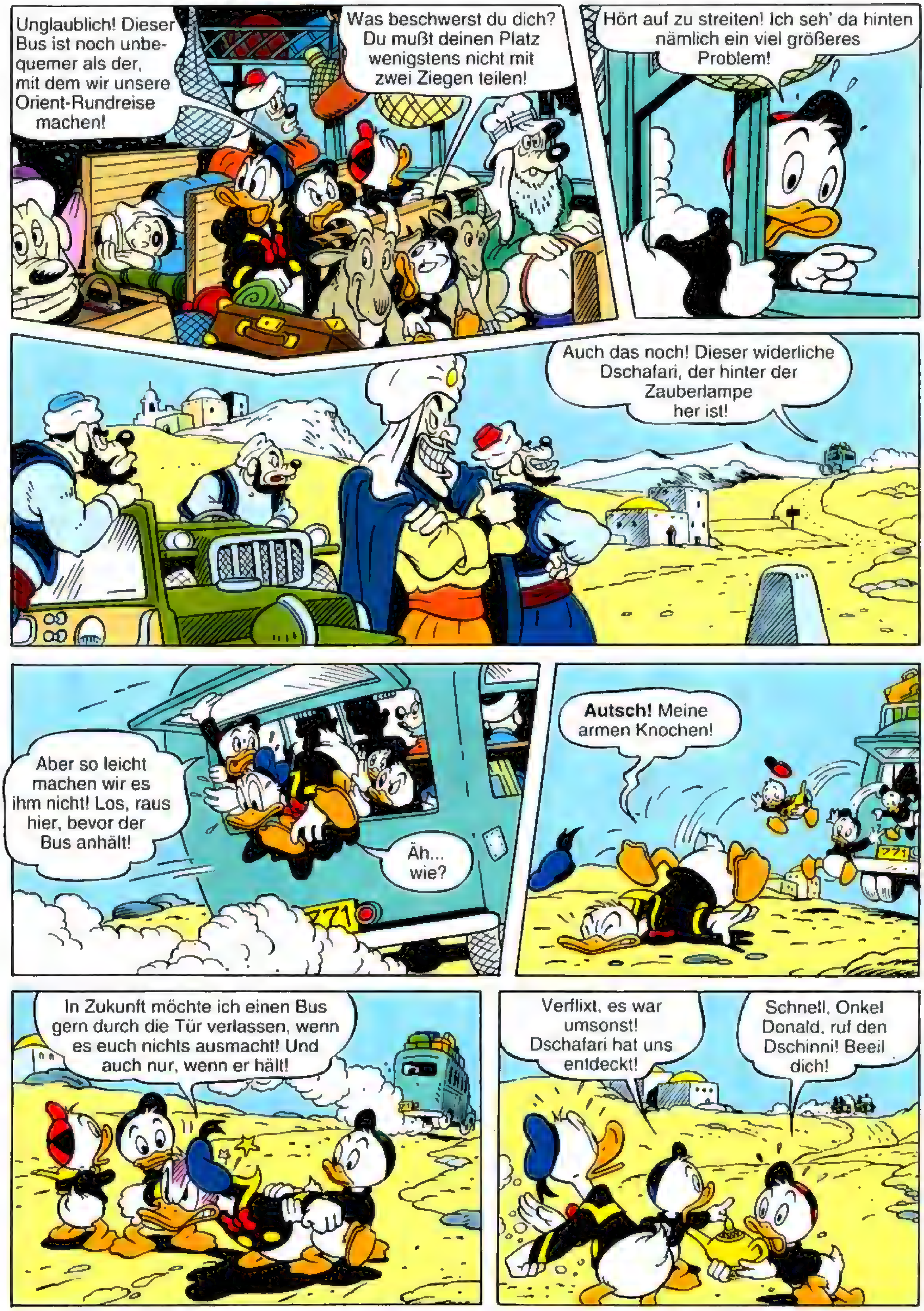


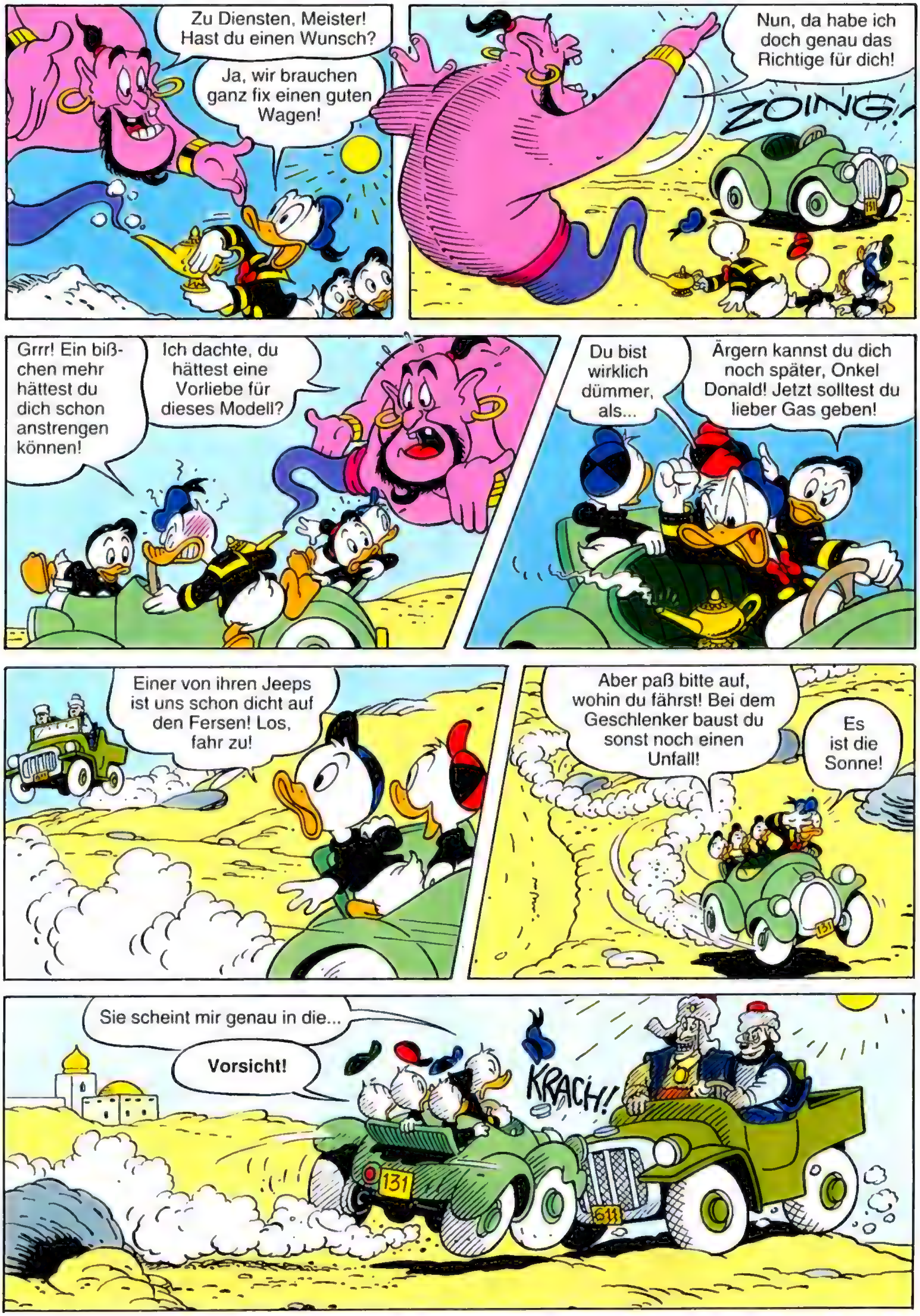
Schreck laß nach! Was sollen wir jetzt tun?
Denk an den Dschinni, Onkel Donald! Wünsch dir einfach etwas!
Gute Idee, aber was? Mal überlegen! Ah, ja... Dschinni, ich wünsche uns alle weit weg von hier!
POFF!
Toll! Das ging ja wirklich wie der Blitz!
Schon, aber die große Frage ist jetzt: Wo sind wir hier gelandet?
Geographie war noch nie meine starke Seite, aber ich glaube, das ist die Wüste!
Das seh' ich selbst, du Dummkopf! Gab's denn keinen besseren Ort?
Du hast gesagt, du wolltest weit weg, und das bist du auch! Und nun entschuldige mich, ich lasse mich nämlich nicht gern beleidigen!
Nicht zu fassen! Da hat man einmal einen echten Dschinni, und dann stellt sich raus, daß sein Gehirn nicht größer als eine Erbse ist...
Eine **winzige** Erbse!
Hör auf zu toben, Onkel Donald, und sieh lieber mal dorthin! Ich glaube, wir sollten schleunigst verschwinden!
Schakale!
Keine Panik, Kinder! Vielleicht sind sie ja gar nicht hungrig!


Dem ist aber nicht so! Schnell, wir müssen um unser Leben laufen!
Bei dieser Affenhitze auch noch rennen? Stöhn! Hier hat's mindestens 50 Grad im Schatten!
Graurr!
Urgks!
Wirst du wohl unseren Onkel in Ruhe lassen!
Vergeßt mich und bringt euch selbst in Sicherheit, Kinder!
Nanu! Was ist denn jetzt los?
Da schießt wer! Hoffentlich nicht auf uns!
PENG! PENG!
Das nenn' ich Glück im Unglück! Beduinen! Die sind unsere Rettung!
Wenn du dich da mal nur nicht irrst, Donald...
Ah, welch ein glücklicher Tag für Ali Baba und seine 40 Räuber! Ihr habt sicher eine Menge Geld bei euch, das ihr gern loswerden wollt!

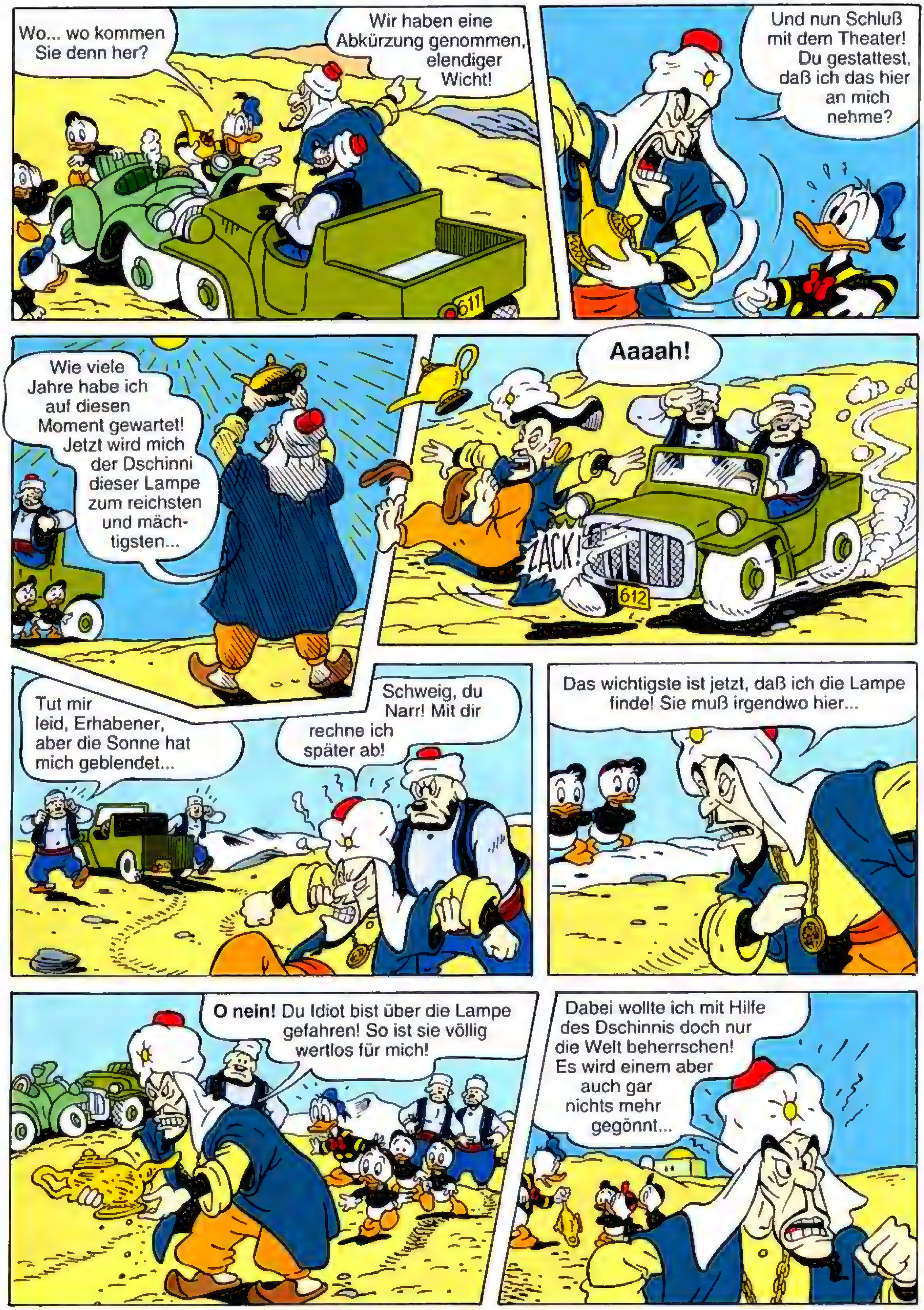

Glaubt mir, wir tun euch damit nur einen Gefallen! Wer schleppt schon gern in der Wüste mehr als das Allernötigste mit sich herum, vor allem, wenn er zu Fuß ist!
Das ist alles, was wir haben! Nehmt es, aber bringt uns dafür bitte zurück nach Agrabah!
Tut mir leid, wir reiten in die entgegen-gesetzte Richtung!
Seufz! Da entschwindet unsere Urlaubskasse! Jetzt können wir nicht mal mehr eine Ansichtskarte nach Hause schicken!
Das ist unser geringstes Problem, Onkel Donald! Kommt, machen wir uns lieber auf den Weg!
Wenigstens ein Gutes hatte diese Begegnung! Jetzt wissen wir, in welcher Richtung Agrabah liegt!
Das ist wahr! Aber ich hätte trotzdem gern jetzt schon eine kalte Limo, und nicht erst im Hotel!
Bitte schön! Dein Wunsch ist mir Befehl, o Meister!
Huch!


Du hirnloser Holzkopf, du!
Glaubst du, ich wollte im Ernst meinen zweiten Wunsch für eine Flasche Limonade verschwenden?
Pruuust!
He, die riecht nach faulen Eiern!
Kein Wunder! Das Verfallsdatum muß schon vor Hunderten von Jahren abgelaufen sein!
Das hätte ich mir fast denken können, daß euch das auch wieder nicht paßt! Ganz ehrlich, mit euch hat man's nicht leicht!
Grummel!
Seht, da drüben kommt der Bus nach Agrabah! Damit sind all unsere Probleme gelöst!
Aber nur vielleicht! Nach unserer Begegnung mit den Wüstenräubern haben wir kein Geld mehr, um Fahrscheine zu kaufen!
Irrtum! Das hatte ich im Pullover versteckt! Falls wir mal im Regen stehen würden!
Hihi! Von Regen kann hier zwar nicht die Rede sein, aber deine Reserve für Notfälle kommt uns trotzdem sehr gelegen!

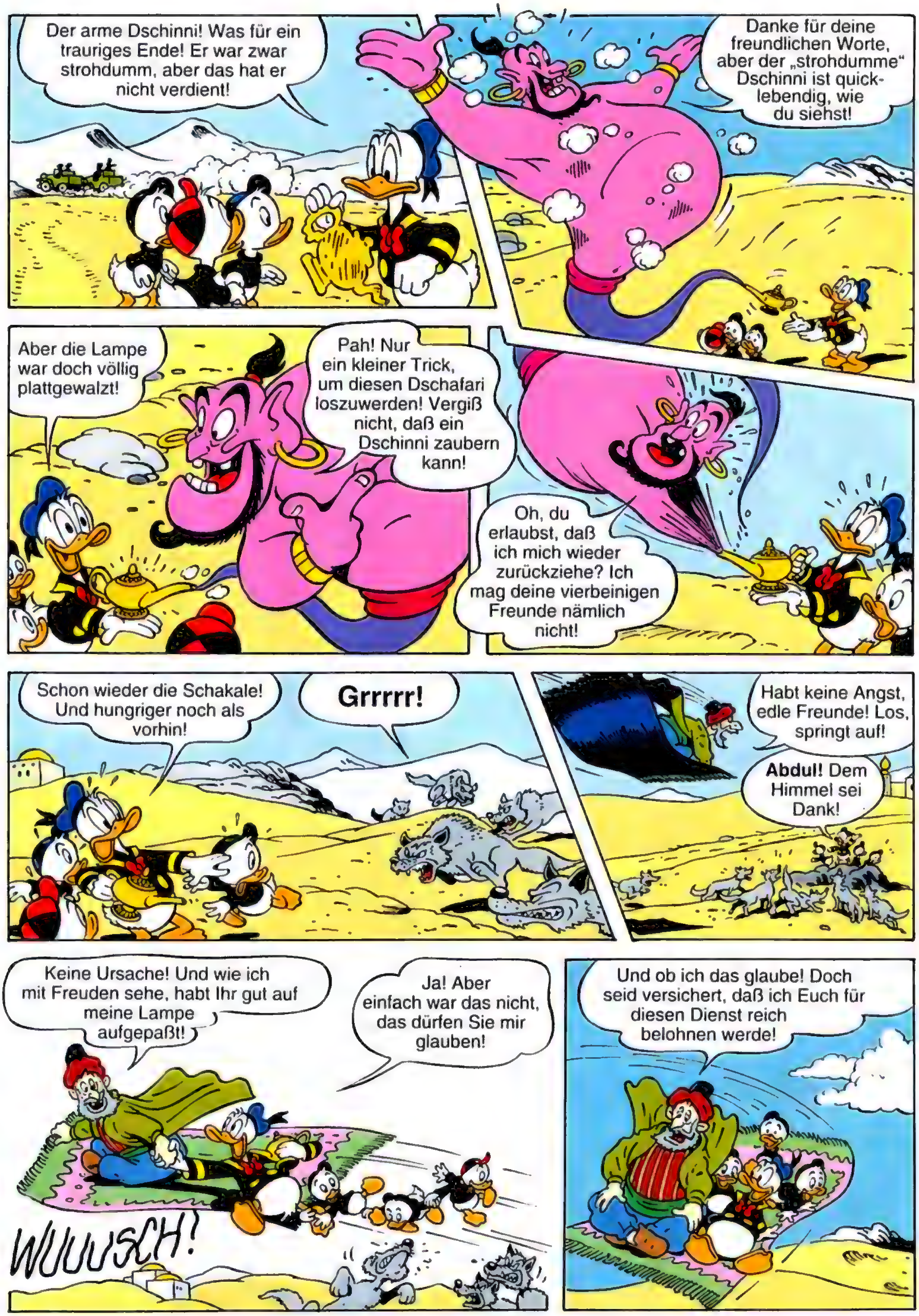

Unglaublich! Dieser Bus ist noch unbequemer als der, mit dem wir unsere Orient-Rundreise machen!
Was beschwerst du dich? Du mußt deinen Platz wenigstens nicht mit zwei Ziegen teilen!
Hört auf zu streiten! Ich seh' da hinten nämlich ein viel größeres Problem!
Auch das noch! Dieser widerliche Dschafari, der hinter der Zauberlampe her ist!
Aber so leicht machen wir es ihm nicht! Los, raus hier, bevor der Bus anhält!
Äh... wie?
Autsch! Meine armen Knochen!
In Zukunft möchte ich einen Bus gern durch die Tür verlassen, wenn es euch nichts ausmacht! Und auch nur, wenn er hält!
Verflixt, es war umsonst! Dschafari hat uns entdeckt!
Schnell, Onkel Donald, ruf den Dschinni! Beeil dich!

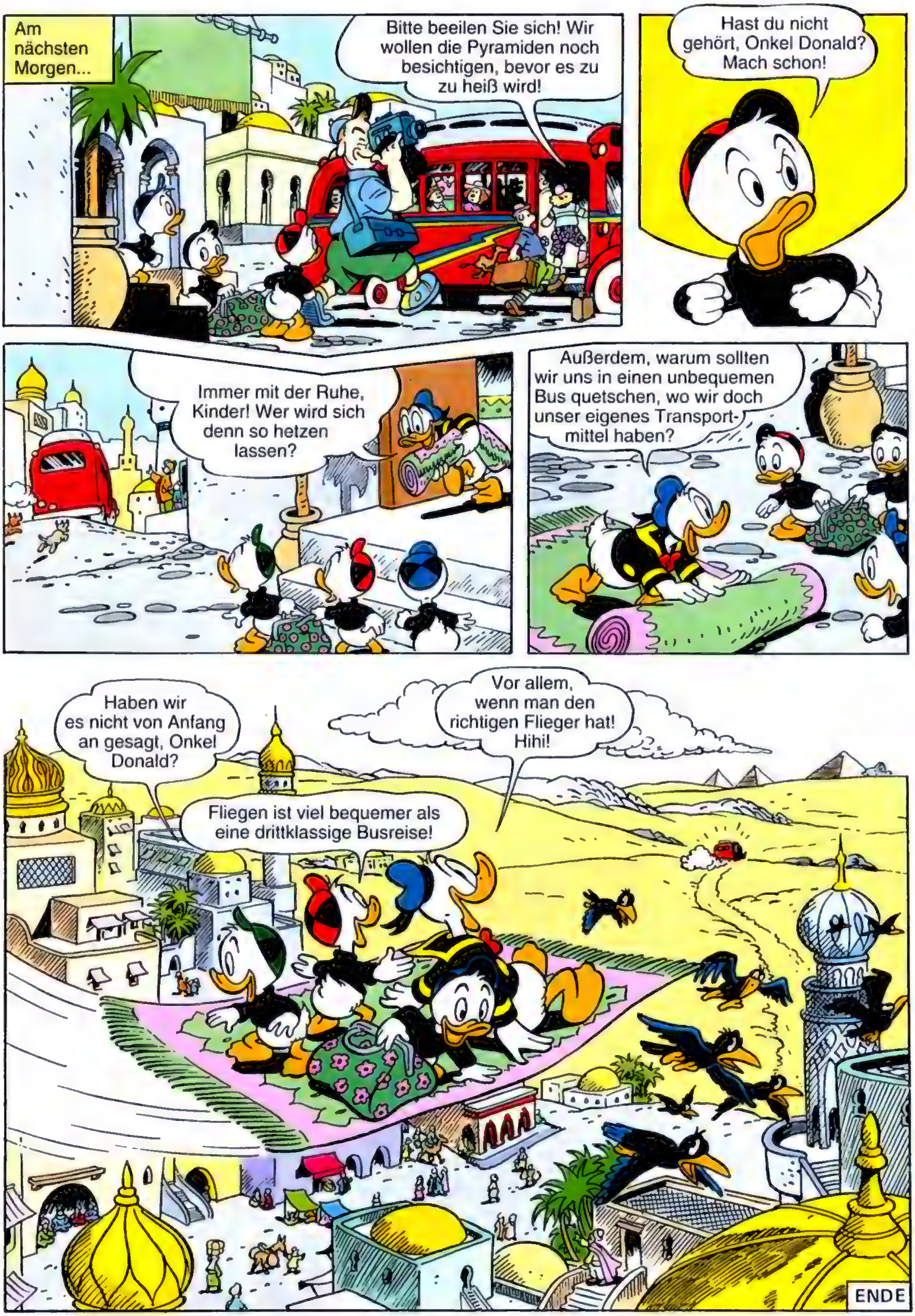


Zu Diensten, Meister! Hast du einen Wunsch?
Ja, wir brauchen ganz fix einen guten Wagen!
Nun, da habe ich doch genau das Richtige für dich!
ZOING!
Grrr! Ein bißchen mehr hättest du dich schon anstrengen können!
Ich dachte, du hättest eine Vorliebe für dieses Modell?
Du bist wirklich dümmer, als...
Ärgern kannst du dich noch später, Onkel Donald! Jetzt solltest du lieber Gas geben!
Einer von ihren Jeeps ist uns schon dicht auf den Fersen! Los, fahr zu!
Aber paß bitte auf, wohin du fährst! Bei dem Geschlenker baust du sonst noch einen Unfall!
Es ist die Sonne!
Sie scheint mir genau in die...
Vorsicht!
KRACH!



Wo... wo kommen Sie denn her?
Wir haben eine Abkürzung genommen, elendiger Wicht!
611
Und nun Schluß mit dem Theater! Du gestattest, daß ich das hier an mich nehme?
Wie viele Jahre habe ich auf diesen Moment gewartet! Jetzt wird mich der Dschinni dieser Lampe zum reichsten und mächtigsten...
Aaaah!
ZACK!
612
Tut mir leid, Erhabener, aber die Sonne hat mich geblendet...
Schweig, du Narr! Mit dir rechne ich später ab!
Das wichtigste ist jetzt, daß ich die Lampe finde! Sie muß irgendwo hier...
O nein! Du Idiot bist über die Lampe gefahren! So ist sie völlig wertlos für mich!
Dabei wollte ich mit Hilfe des Dschinnis doch nur die Welt beherrschen! Es wird einem aber auch gar nichts mehr gegönnt...


Der arme Dschinni! Was für ein trauriges Ende! Er war zwar strohdumm, aber das hat er nicht verdient!
Danke für deine freundlichen Worte, aber der „strohdumme" Dschinni ist quicklebendig, wie du siehst!
Aber die Lampe war doch völlig plattgewalzt!
Pah! Nur ein kleiner Trick, um diesen Dschafari loszuwerden! Vergiß nicht, daß ein Dschinni zaubern kann!
Oh, du erlaubst, daß ich mich wieder zurückziehe? Ich mag deine vierbeinigen Freunde nämlich nicht!
Schon wieder die Schakale! Und hungriger noch als vorhin!
Grrrrr!
Habt keine Angst, edle Freunde! Los, springt auf!
Abdul! Dem Himmel sei Dank!
Keine Ursache! Und wie ich mit Freuden sehe, habt Ihr gut auf meine Lampe aufgepaßt!
Ja! Aber einfach war das nicht, das dürfen Sie mir glauben!
WUUUSCH!
Und ob ich das glaube! Doch seid versichert, daß ich Euch für diesen Dienst reich belohnen werde!


Am nächsten Morgen...
Bitte beeilen Sie sich! Wir wollen die Pyramiden noch besichtigen, bevor es zu heiß wird!
Hast du nicht gehört, Onkel Donald? Mach schon!
Immer mit der Ruhe, Kinder! Wer wird sich denn so hetzen lassen?
Außerdem, warum sollten wir uns in einen unbequemen Bus quetschen, wo wir doch unser eigenes Transport-mittel haben?
Haben wir es nicht von Anfang an gesagt, Onkel Donald?
Vor allem, wenn man den richtigen Flieger hat! Hihi!
Fliegen ist viel bequemer als eine drittklassige Busreise!
ENDE

Witze, Tips + Tricks

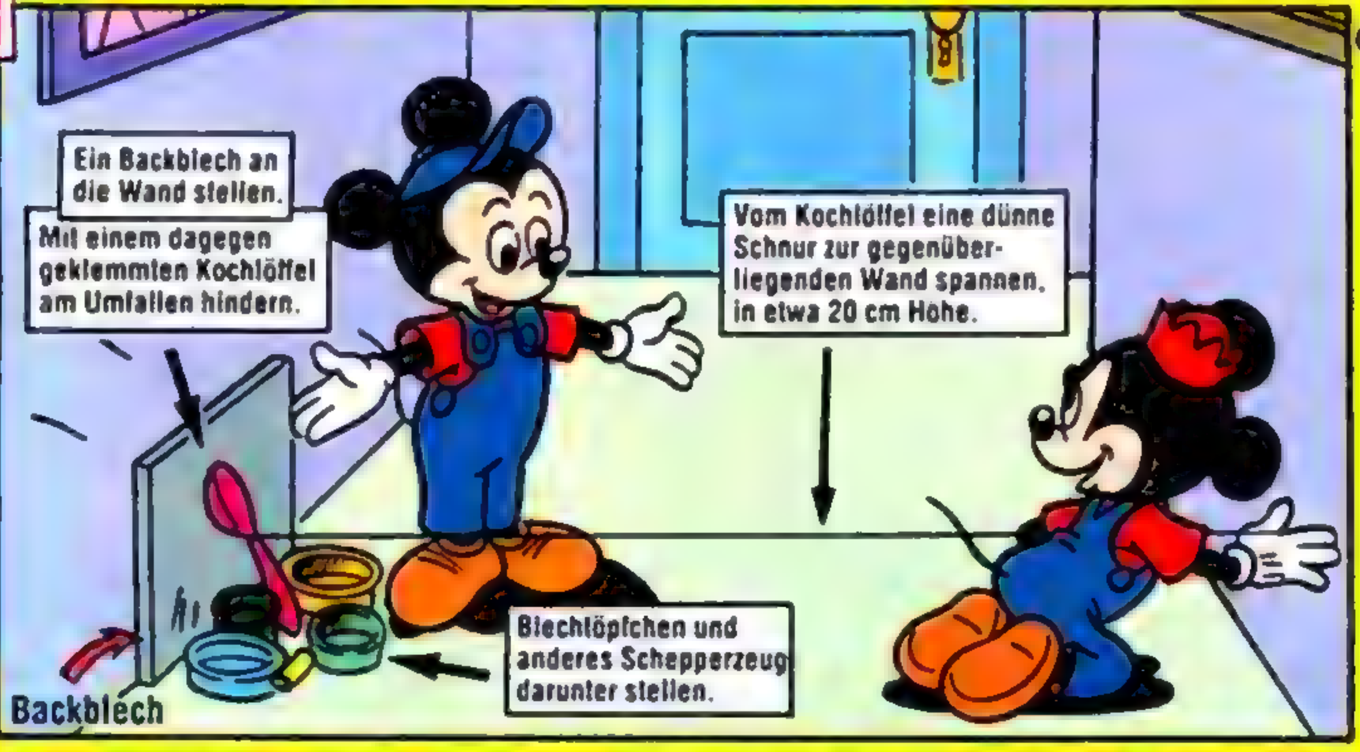
ACHTUNG, OHRFEIGEN!

STREICH DER WOCHE

Donnerschlag um Mitternacht!

Laß es krachen! Um Mitternacht oder auch früher.

Die Falle wird gelegt…



…und sie schnappt zu!

Wer jetzt über die Schnur stolpert, löst das Jüngste Gericht aus!

Witz der Woche

Heinz kommt mit einem neuen Hörgerät zum Dienst. Die Kollegen fragen ihn: „Bringt das denn was?" – „Klar, ich kann wieder super hören." – „Und wie teuer war es?" – „Gleich halb neun."
Julia Lohse, Bergen

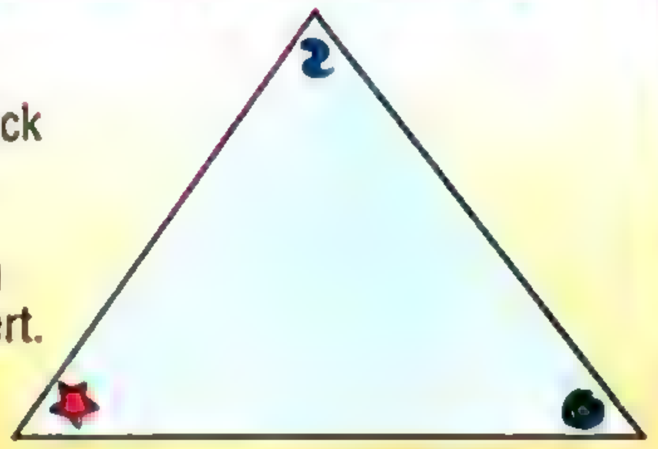
Zwei einfältige Einbrecher haben sich mühselig bis zum Tresorraum der Bank durchgegraben. An der Tür steht: „Eintritt verboten". Sagt der eine enttäuscht: „So ein Pech! Wenn das blöde Schild nicht wäre, könnten wir das Ding unseres Lebens drehen."
Alexander König, Penzberg

„Welches sind die nützlichsten Haustiere?" heißt das Aufsatzthema. Sigrid schreibt: Am allernützlichsten ist das Rindvieh. Man kann alles von ihm verwerten: Milch, Fleisch, Fell, Knochen, Hörner, ja sogar den Namen.
Andreas Hoyer, Oberammergau

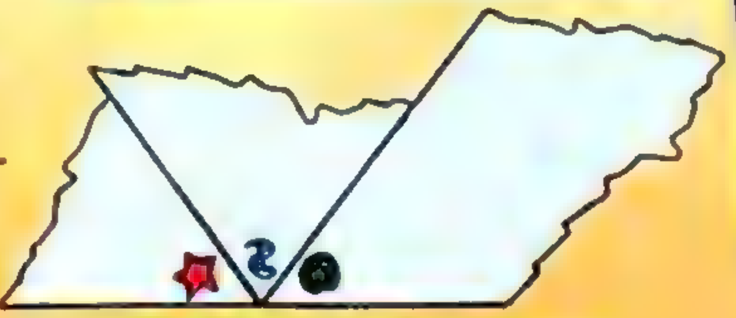
Na so was!

Das verzauberte Dreieck

Schneide aus einem Blatt Papier ein Dreieck aus. Male magische Symbole in seine Ecken. Damit hast du das Dreieck verzaubert.



Jetzt reiße die Ecken ab und lege sie so zusammen wie hier. Siehe da – sie bilden eine gerade Linie! Was so ein bißchen Magie doch ausmacht…



PS: Magie hin, Magie her – die Geschichte klappt natürlich mit jedem Dreieck.

Spiele für zwischendurch

Duell

Ein Spiel für zwei Leute mit einigermaßen langen Haaren: Jeder reißt sich eines aus (oder schneidet eins ab), dann werden die Haare so verschränkt wie auf der Zeichnung – und dann wird gezogen! Wessen Haar zuerst reißt, der hat das Duell verloren! (Übrigens, ehe ihr uns jetzt alle schreibt: Dagobert kämpft mit einem geliehenen Haar!)

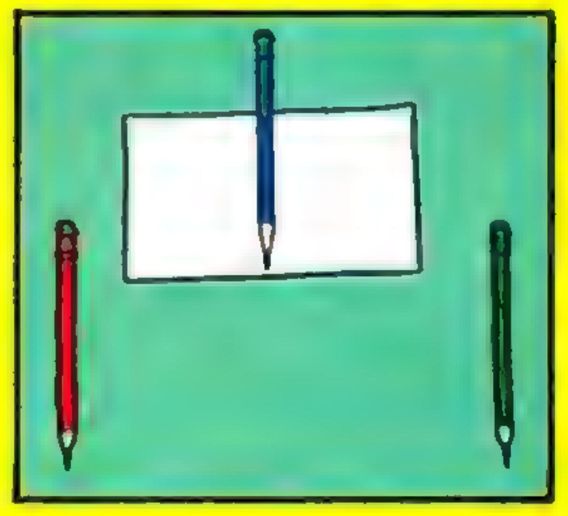
Experimente mit Hugo Habicht

Der Korken klemmt

Ein Korken steigt im Wasser immer nach oben! Denkste! Lasse Wasser in einen Trichter fließen und drücke einen Korken in die Abflußöffnung des Trichters. Und dann lasse den Korken los! Steigt er nach oben? Nee! Das tut er erst – merkwürdig, merkwürdig! –, wenn du den Trichter unten mit einem Finger zuhältst.

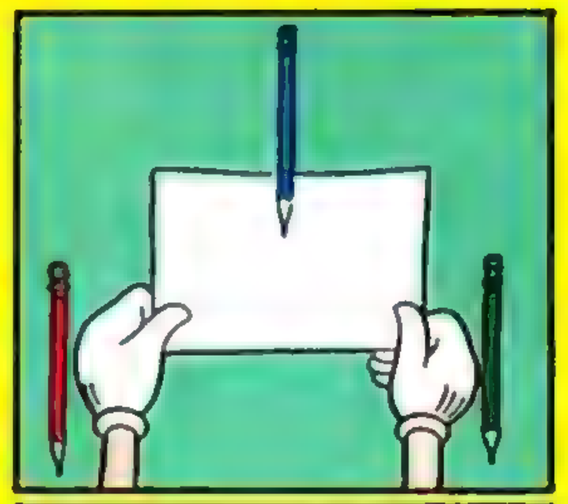
Wetten, daß…

Stift-Lift

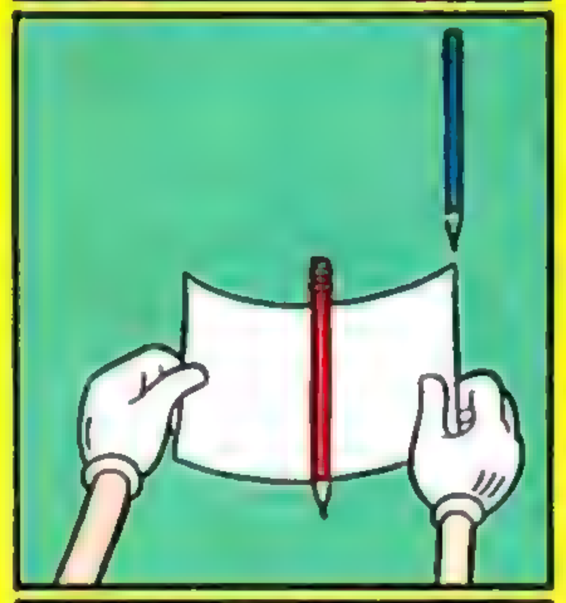


Wetten, daß ich es packe, alle drei Stifte, wie sie hier liegen, auf das Blatt Papier zu bekommen, ohne einen einzigen Stift zu berühren?!

So geht's:

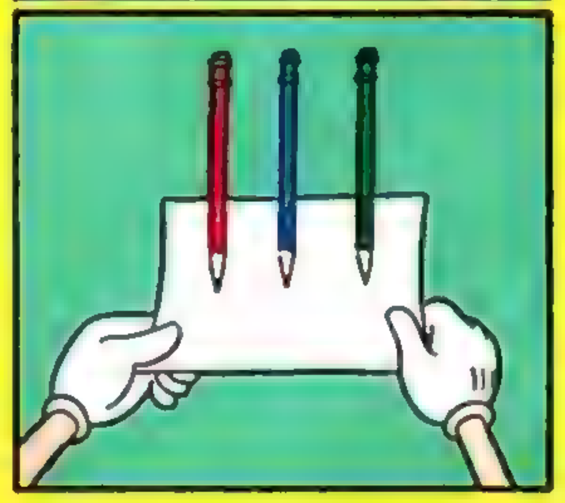


1. Papier unter dem mittleren Stift hervorziehen.



2. Papier unter den linken Stift schieben, hochnehmen und den linken Stift direkt neben den mittleren kippen.

3. Dasselbe mit dem rechten Stift machen.



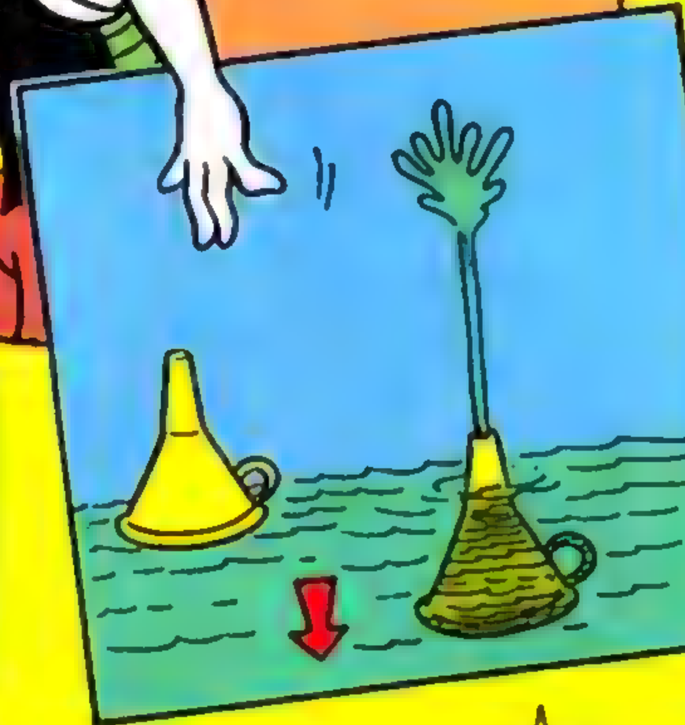
4. Jetzt liegen alle Stifte nebeneinander. Und du brauchst nur noch das Papier darunterzuschieben.

Mutter zum Sohn: „Iß dein Gemüse, damit du etwas Farbe ins Gesicht bekommst." – „Ich will aber keine grünen Backen, Mami."
Gabi Wagner, Biedermannsdorf

Experimente mit Düsentrieb

Trichter-Springbrunnen

Drückt man einen Trichter blitzschnell unter Wasser, spritzt eine kräftige Fontäne aus dem Abflußrohr nach oben. Faustregel: Je schneller du drückst, um so höher spritzt's.



„Haben Sie das Schild mit der Geschwindigkeitsbegrenzung nicht gesehen?" mahnt der Polizist einen Schnellfahrer. „Aber, Herr Polizist, bei dem Tempo?"
Felix Kluge, Aachen

TRICK 17

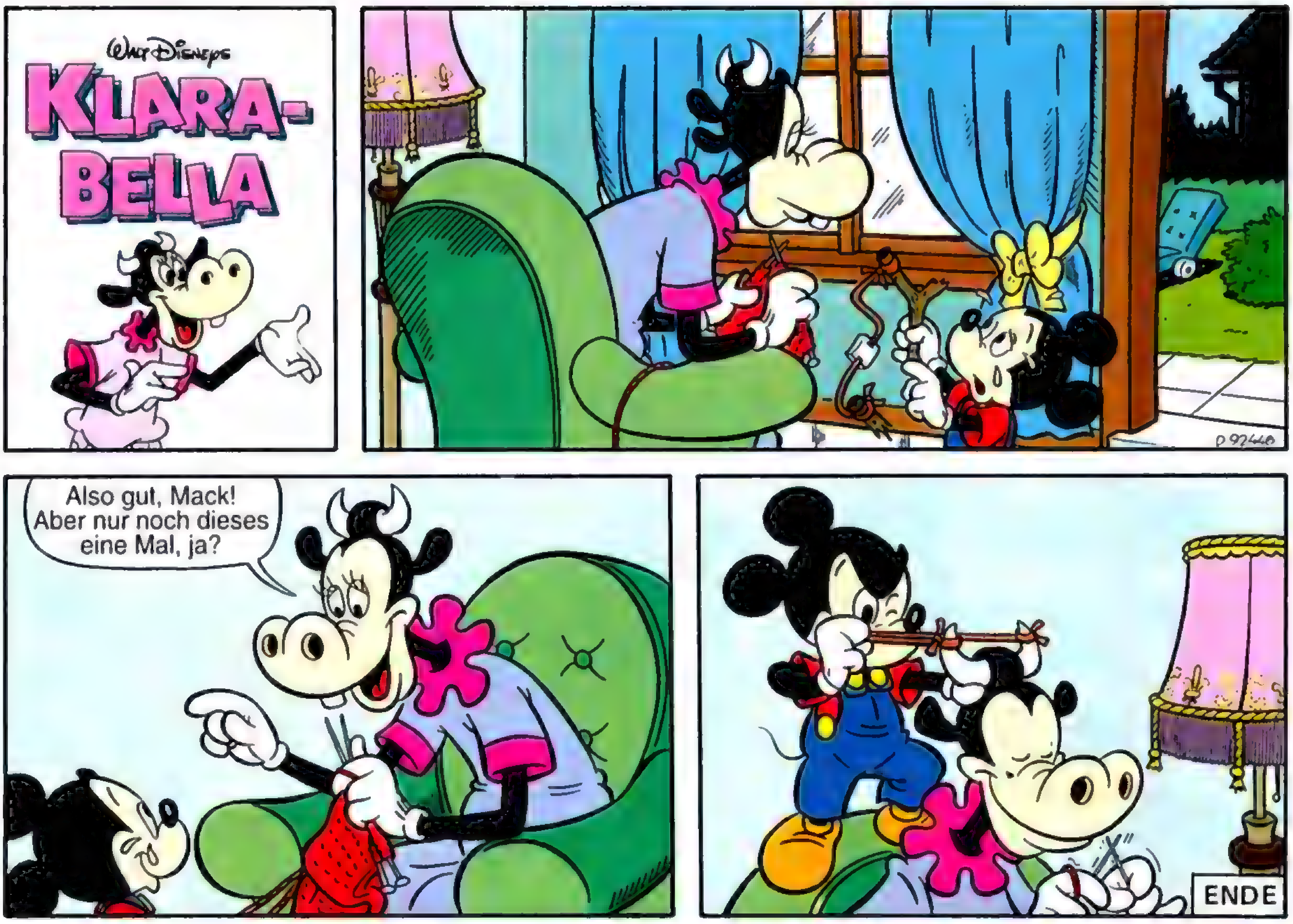
Steilwandfahrer

Lege eine Murmel auf den Tisch und stülpe ein Glas darüber, das nach oben enger wird, ein Weinglas also oder ein Kognakglas. Dann drehe das Glas auf dem Tisch, schnell und immer schneller.

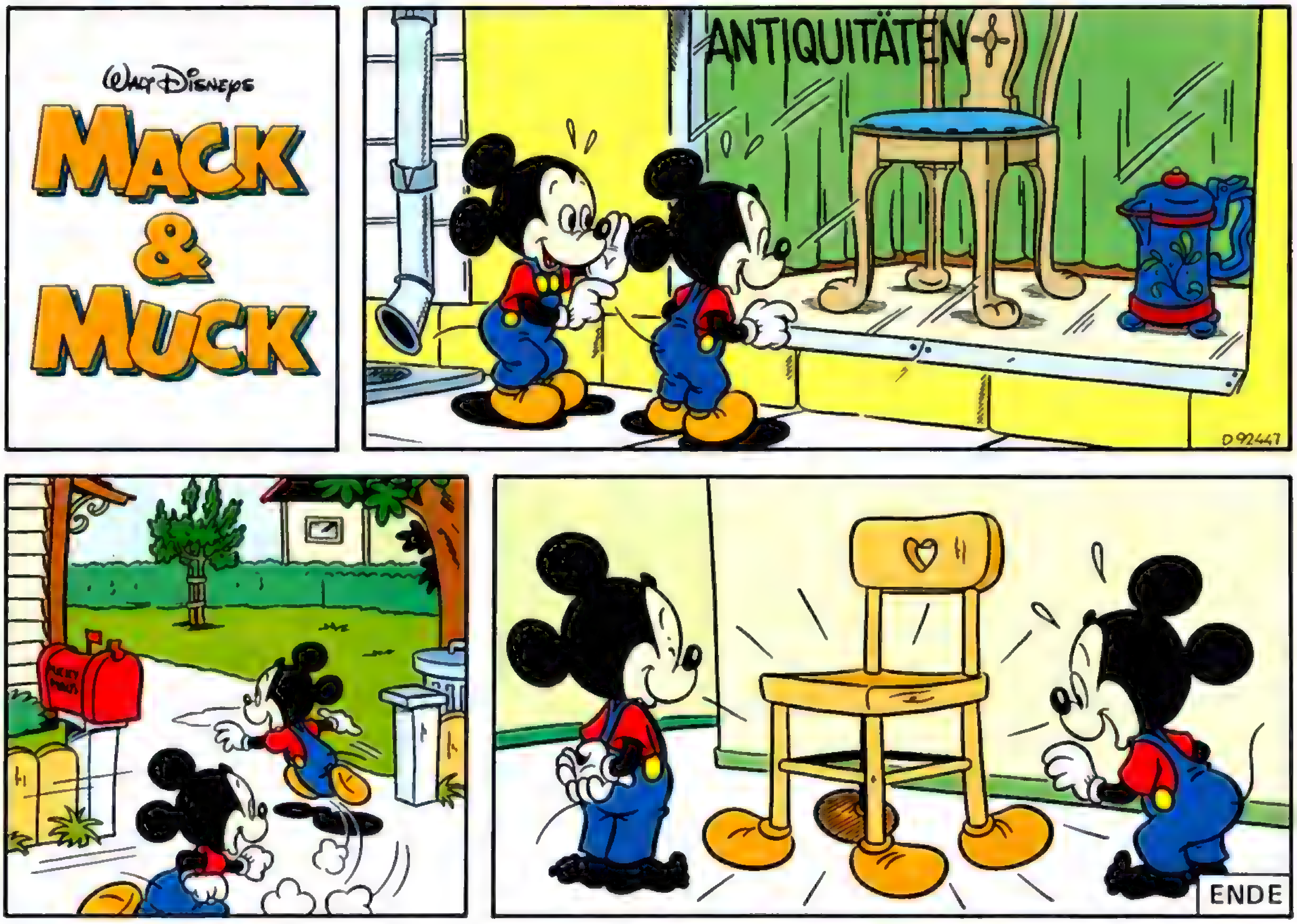
Deine Murmel wird – wie ein Steilwandfahrer – an der Wand des Glases nach oben klettern. Und du kannst das Glas hochheben, ohne daß sie herausfällt.

Du darfst die guten Gläser für so eine Spielerei nicht verwenden?! Ist ja verständlich. Probiere es dann doch einmal mit einem Pappbecher, aus dem du den Boden herausgeschnitten hast.

EV-MM 47931



Walt Disney's
KLARA-BELLA
Also gut, Mack! Aber nur noch dieses eine Mal, ja?
ENDE



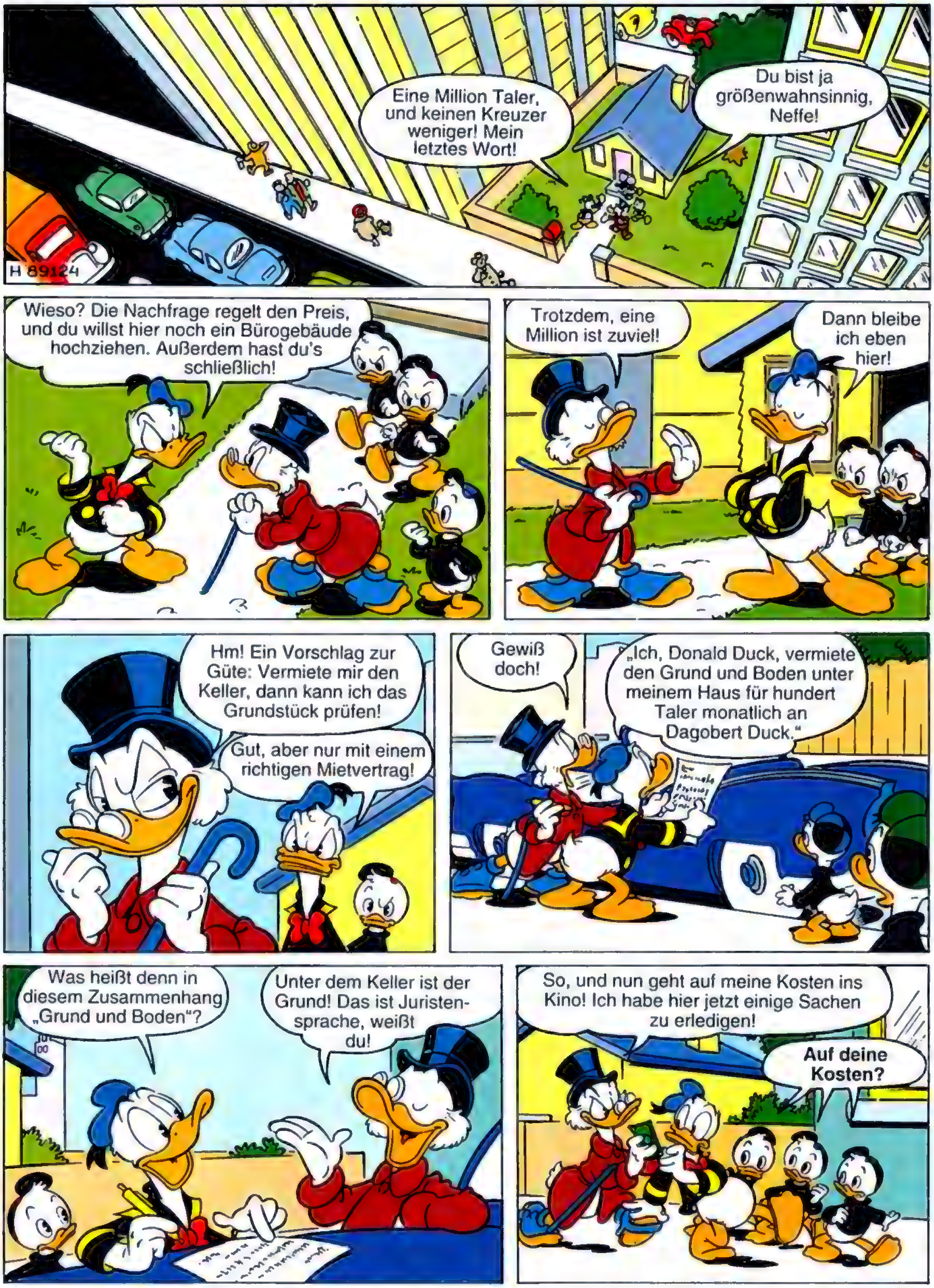
Walt Disney's
MACK & MUCK
ANTIQUITÄTEN
ENDE

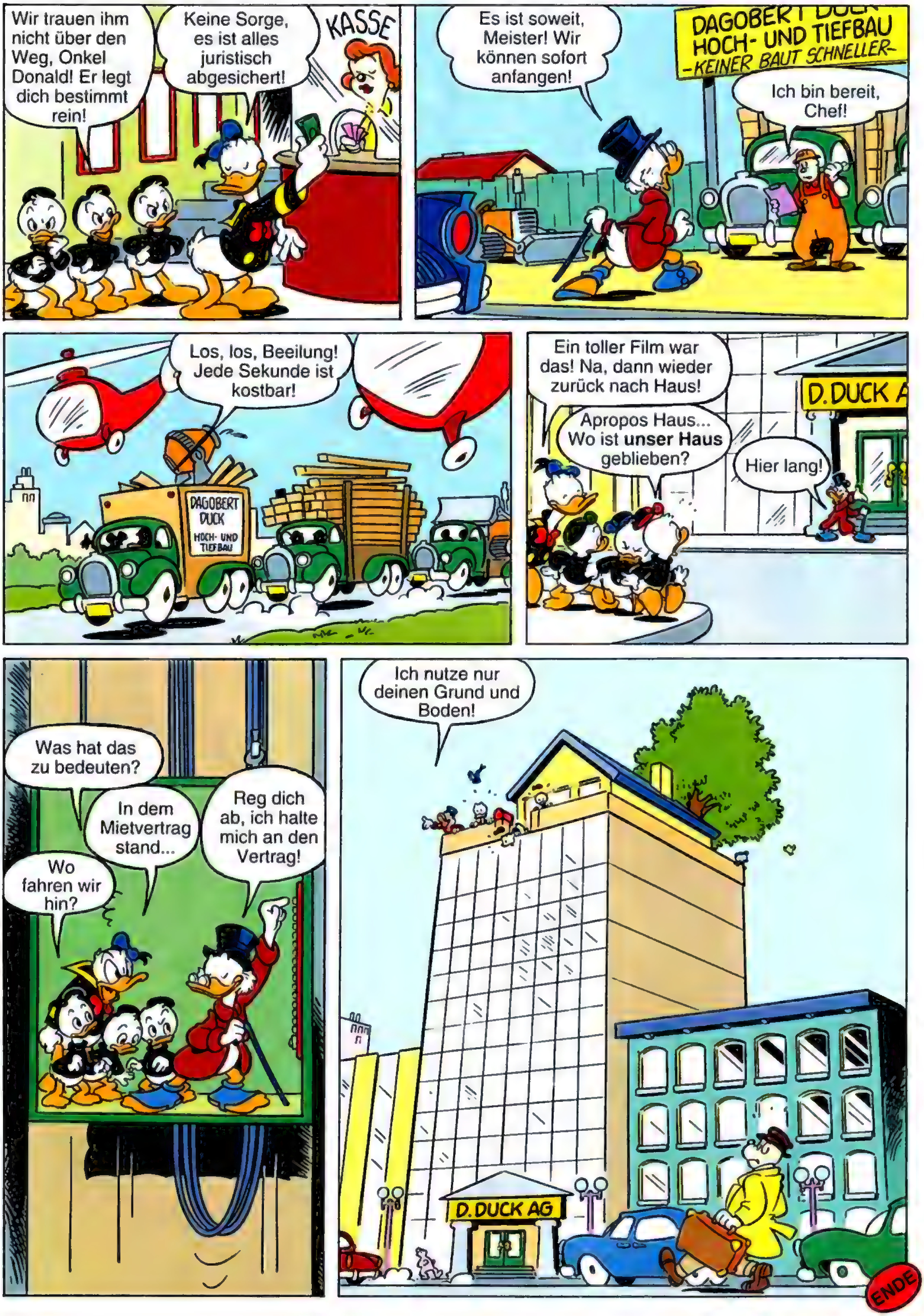
„Jetzt aber zügig!“
Auf dem Stadtbahnhof ist ganz schon was los. Der Hochgeschwindigkeitszug steht kurz vor der Abfahrt: Die letzten Passagiere eilen in ihre Abteile. Auf dem Nebengleis muß noch schnell ein Guterzug entladen werden. Denn der nachste braust schon uber die Brucke. Aber die Manner haben alles im Griff: Fur die ist das ein Kinderspiel!
Steig' ein in die LEGO® SYSTEM Bauspielbahn.
4551 Schwere Guterzug E-Lok
4554 Stadtbahnhof
4558 Moderner Hochgeschwindigkeitszug
4536 Schuttgutwagen
4563 9 V Eisenbahn Komplett Set
4548 Transformator
030-19866
Jeden Monat neu! Das Tollste von, mit und über LEGO® Spielzeug!
LEGO HOTLINE
LEGO SYSTEM

Walt Disney's

Dagobert Duck

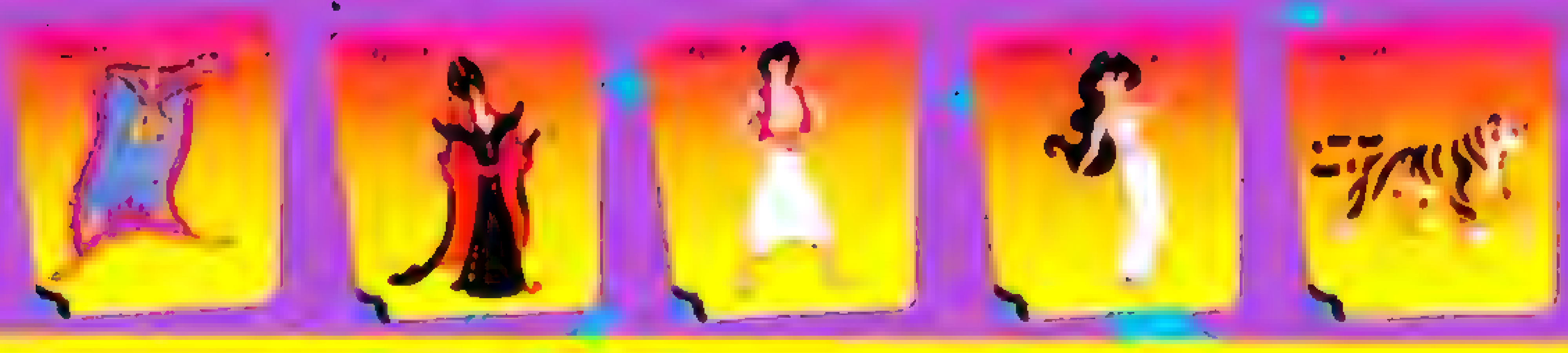
Ganz schön gerissen




Wir trauen ihm nicht über den Weg, Onkel Donald! Er legt dich bestimmt rein!
Keine Sorge, es ist alles juristisch abgesichert!
KASSE
Es ist soweit, Meister! Wir können sofort anfangen!
DAGOBERT DUCK HOCH- UND TIEFBAU -KEINER BAUT SCHNELLER-
Ich bin bereit, Chef!
Los, los, Beeilung! Jede Sekunde ist kostbar!
DAGOBERT DUCK HOCH- UND TIEFBAU
Ein toller Film war das! Na, dann wieder zurück nach Haus!
Apropos Haus... Wo ist unser Haus geblieben?
Hier lang!
D. DUCK A
Was hat das zu bedeuten?
In dem Mietvertrag stand...
Wo fahren wir hin?
Reg dich ab, ich halte mich an den Vertrag!
Ich nutze nur deinen Grund und Boden!
D. DUCK AG
ENDE

Der neueste Kino-Hit von Walt Disney. Start: 17. 11. 1993.

Disney's Aladdin



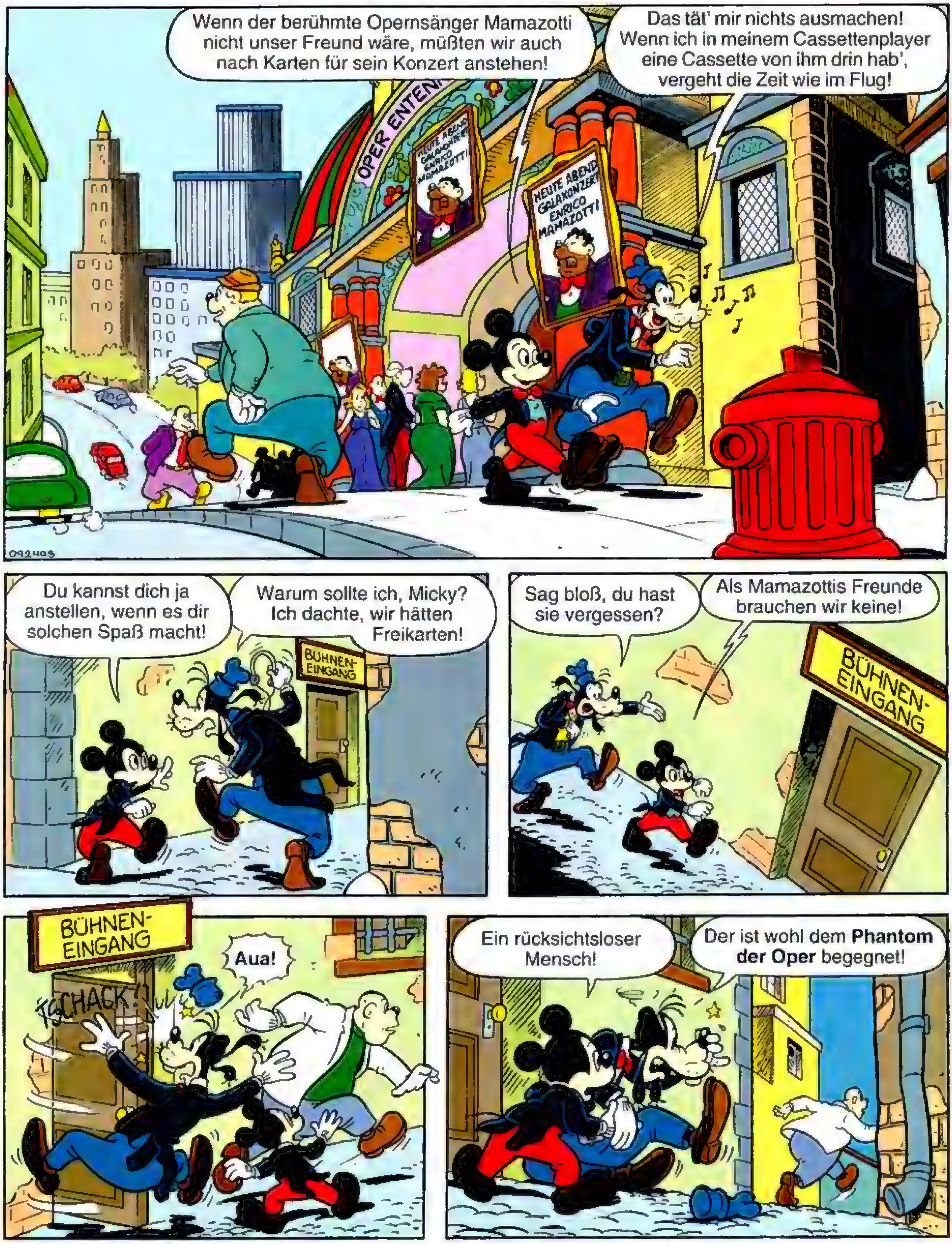
Das große Aladdin

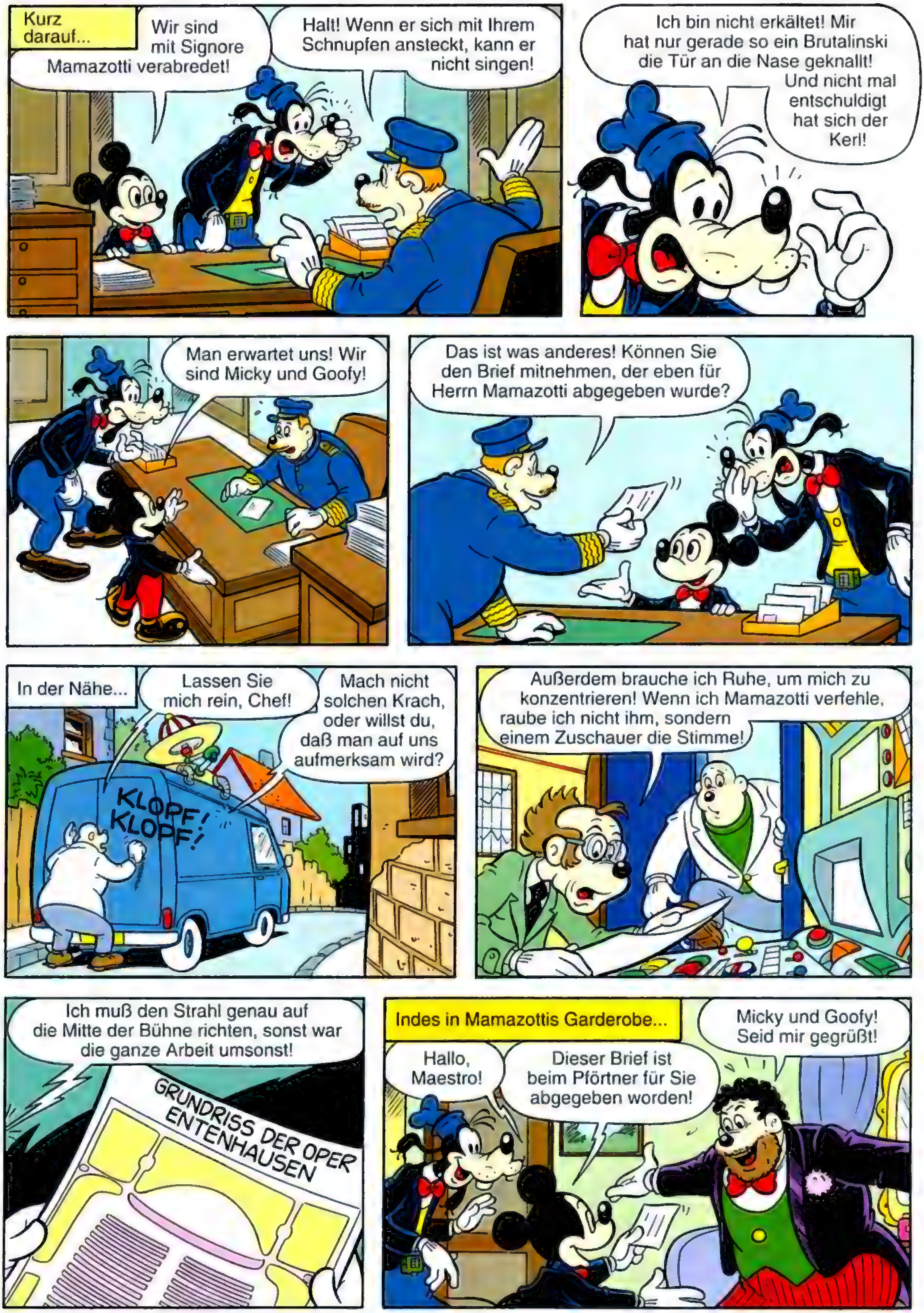
Simsaladdin! Macht mit Nestlé und Aladdin den tollen Gewinn!
M.... M.....
D..... J...
S.....-P......
W..... G....
Salem aleikum!
Macht mit beim tollen Aladdin-Gewinnspiel.
Einfach die Preisfrage beantworten: Wie heißen die vier Nestlé-Produkte, auf denen jetzt die tollen Aladdin-Sticker sind? Zu gewinnen gibt's 11 Sega-Videospiele mit je 1 Aladdin-Spiel und 111 CDs mit der Original-Aladdin-Filmmusik. Schreibt eure Antwort auf eine Postkarte, und schickt sie an: Praunheimer Werkstätten, Wächtersbacher Str. 91, 60386 Frankfurt/Main. Einsendeschluß ist der 31. 12. 1993. Mitarbeiter von Nestlé und ihre Angehörigen sind nicht teilnahmeberechtigt.
Viel Glück!
Das sind die 14 tollen Sticker, die jetzt auf jedem Nestlé-Disneyprodukt sind. Zu bestellen bei: Praunheimer Werkstätten, Wächtersbacher Str. 91, 60386 Frankfurt/Main. DM 1,– Rückporto nicht vergessen!
-Gewinnspiel.
NATÜRLICH
Nestlé

Walt Disney's

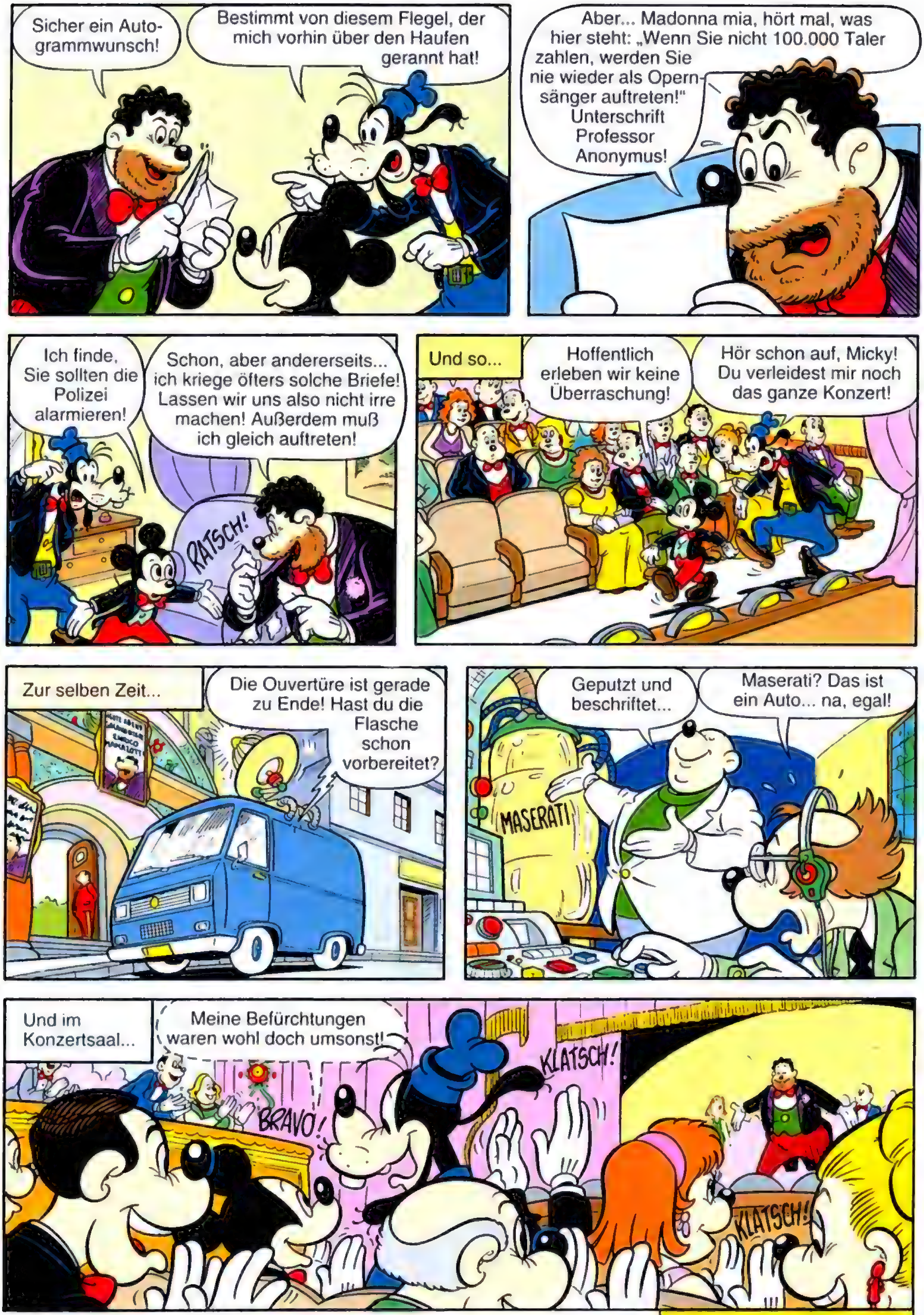
Micky Maus

Die gestohlene Stimme





Kurz darauf...
Wir sind mit Signore Mamazotti verabredet!
Halt! Wenn er sich mit Ihrem Schnupfen ansteckt, kann er nicht singen!
Ich bin nicht erkältet! Mir hat nur gerade so ein Brutalinski die Tür an die Nase geknallt!
Und nicht mal entschuldigt hat sich der Kerl!
Man erwartet uns! Wir sind Micky und Goofy!
Das ist was anderes! Können Sie den Brief mitnehmen, der eben für Herrn Mamazotti abgegeben wurde?
In der Nähe...
Lassen Sie mich rein, Chef!
KLOPF! KLOPF!
Mach nicht solchen Krach, oder willst du, daß man auf uns aufmerksam wird?
Außerdem brauche ich Ruhe, um mich zu konzentrieren! Wenn ich Mamazotti verfehle, raube ich nicht ihm, sondern einem Zuschauer die Stimme!
Ich muß den Strahl genau auf die Mitte der Bühne richten, sonst war die ganze Arbeit umsonst!
GRUNDRISS DER OPER ENTENHAUSEN
Indes in Mamazottis Garderobe...
Hallo, Maestro!
Dieser Brief ist beim Pförtner für Sie abgegeben worden!
Micky und Goofy! Seid mir gegrüßt!



Fortsetzung auf Seite 31

Kid's World
Kinder verändern die Welt.
C&A
3240

LEUCHT-DINO

Tyrannosaurus Rex

MICKY MAUS präsentiert dir den bekanntesten Dino so, wie du ihn noch nie gesehen hast! Mit einem Skelett, das im Dunkeln gespenstisch leuchtet.

So steckst du deinen T.Rex zusammen.

Damit das Skelett des T.Rex im Dunkeln leuchtet, mußt du es unter einer Lampe "aufladen".

111 Super-Dino-Spiele zu gewinnen

Rivalen der Urzeit

Richtige Saurierfiguren und eine tolle Urweltlandschaft, aufregende Dinostimmung und viel Spielwitz – einfach eine Saurierstarke Mischung!

Alles Weitere zum Dino-Gewinnspiel auf der nächsten Seite!

T.Rex von A bis Z

Aasfresser: Siehe den Abschnitt "Zankapfel der Dino-Forscher". **Arme:** Seine kurzen Arme dienten dem T.Rex als Hilfe beim Aufstehen. **Augen:** Der T.Rex konnte räumlich sehen. **Geschwindigkeit:** Siehe den Abschnitt "Zankapfel der Dino-Forscher". **Gewicht:** 7 Tonnen. **Größe:** 14 m lang, 6 m hoch. **Kiefer:** Sehr kräftig, die reinsten Knochenbrecher. **Maul:** So groß, daß er kleinere Dinos auf einen Happen verschlingen konnte. **Muskeln:** Groß und kräftig. **Räuber:** Siehe den Abschnitt "Zankapfel der Dino-Forscher". **Räumliche Verbreitung:** Westliches Nordamerika. **Schädel:** Der größte und kräftigste Schädel aller Dinosaurier, 1,25 m lang. **Schwanz:** Mit ihm hielt T.Rex das Gleichgewicht; ohne Schwanz wäre er nach vorn gekippt. **Zähne:** Bis zu 15 cm lang. Abgenutzte Zähne wuchsen T.Rex immer wieder nach. **Zeitliche Verbreitung:** Vor etwa 100 Millionen Jahren, in der Kreidezeit.

Tyrannosaurus Rex – Zankapfel der Dino-Forscher

" Der Schrecken der Urzeit" - das ist die gängige Ansicht vom Tyrannosaurus Rex. Er soll ein fürchterlicher Killer gewesen sein, der mit 60 Stundenkilometer, so schnell wie heute ein Nashorn, auf seine Beute losstürzte und sie gnadenlos zermalmte.

"Alles Blödsinn!" sagen andere Dinologen. Aufgrund von Untersuchungen der Beckenknochen von T.Rex und seiner Beine glauben sie: T.Rex war unbeholfen, träge und langsam. Was er fraß, waren Kadaver, die andere Räuber übriggelassen hatten.

Wie´s wirklich war? Das weiß keiner genau. (Sonst würden sich die Forscher ja auch nicht streiten.) Aber villeicht bringen ja neue Funde und Forschungsergebnisse in den nächsten Jahren die ganze Wahrheit ans Licht.

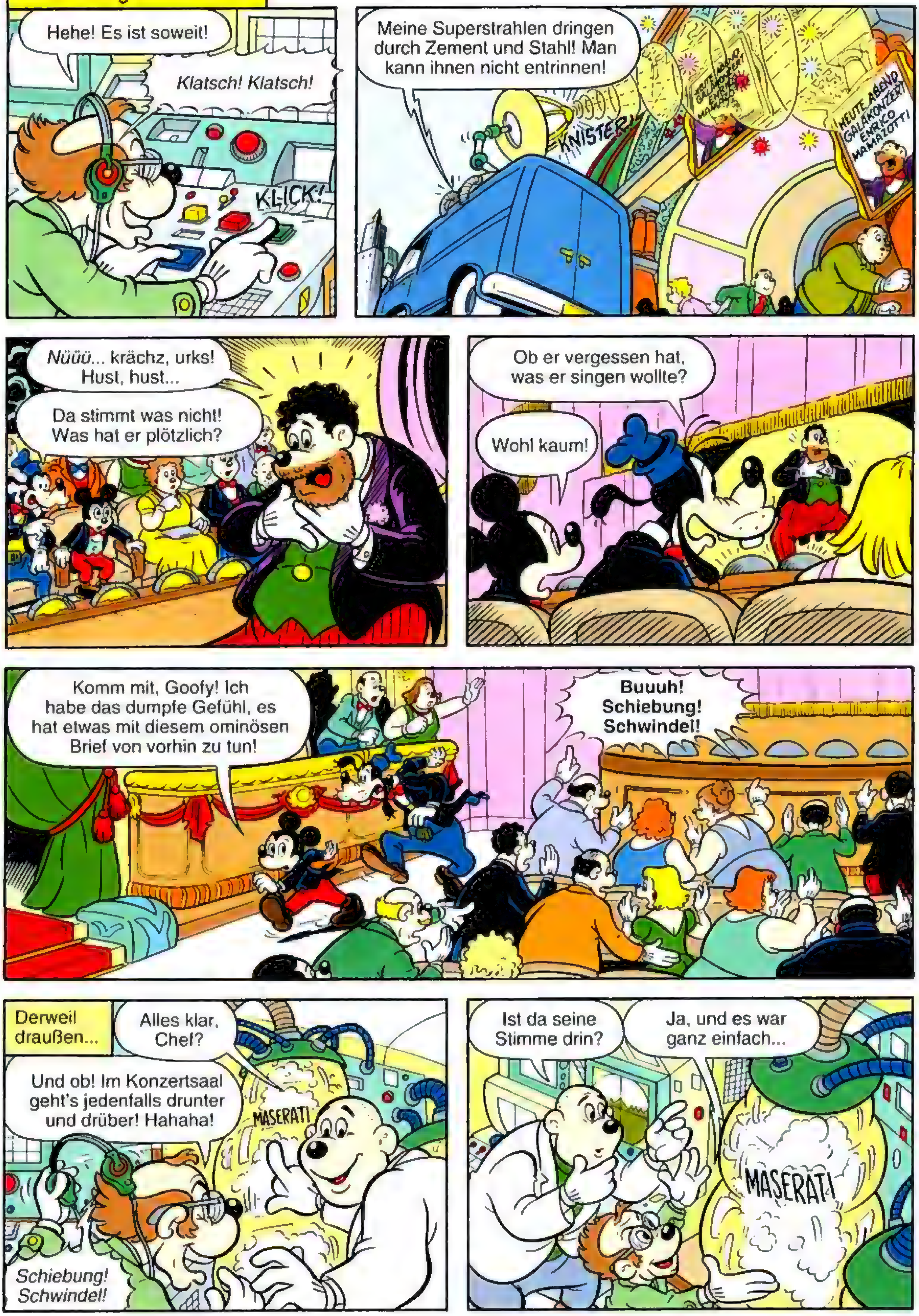
T.Rex am Telefon

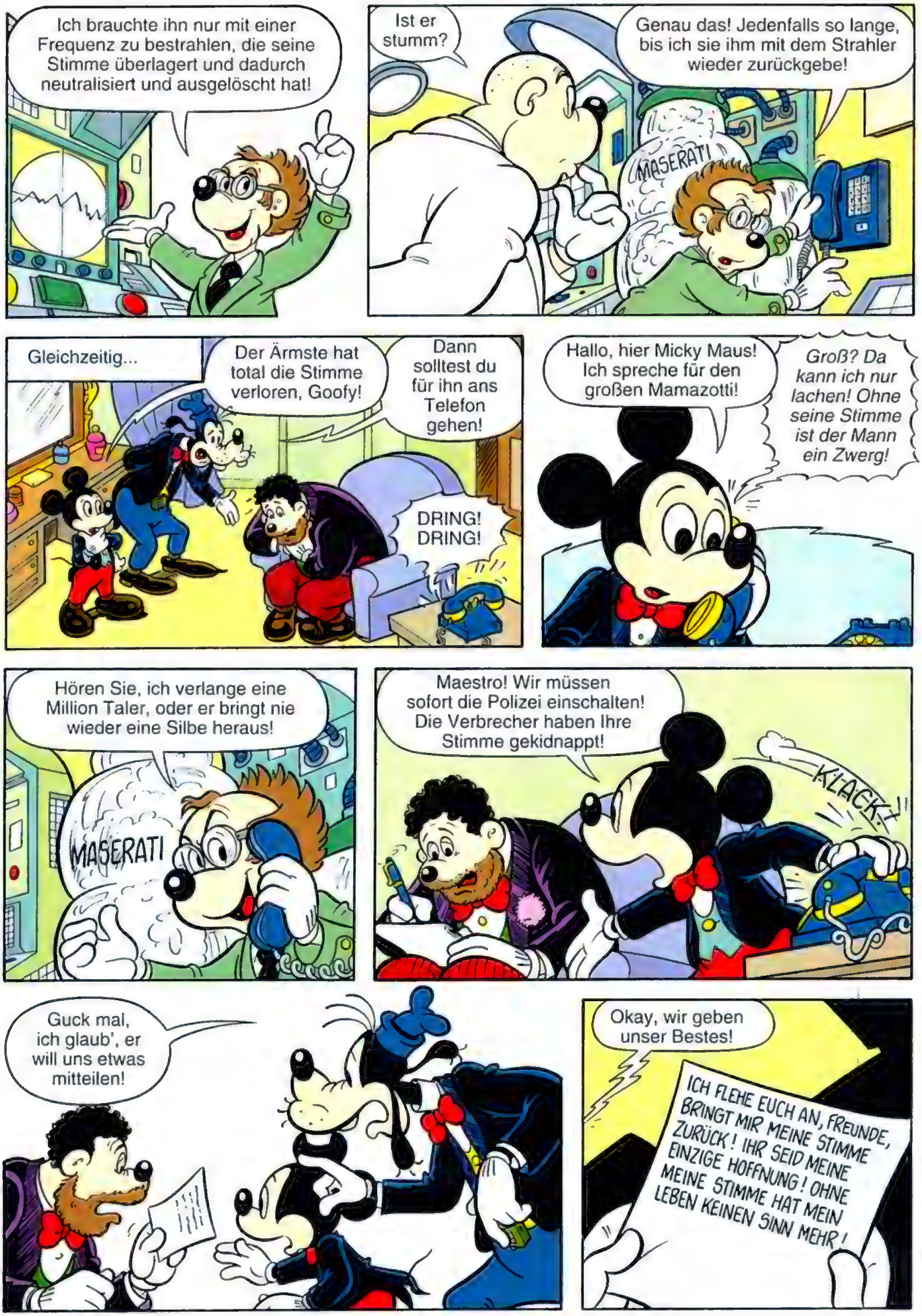
* Telefonnummer für Österreich. Unsere **Schweizer Freunde** können aus technischen Gründen leider nicht telefonieren. Sie nehmen mit einer Postkarte (Einsendeschluß: Mittwoch, 24. November 1993) an der Verlosung der Spiele teil.
Adresse: Egmond AG · Postfach 20 · 8308 Illnau

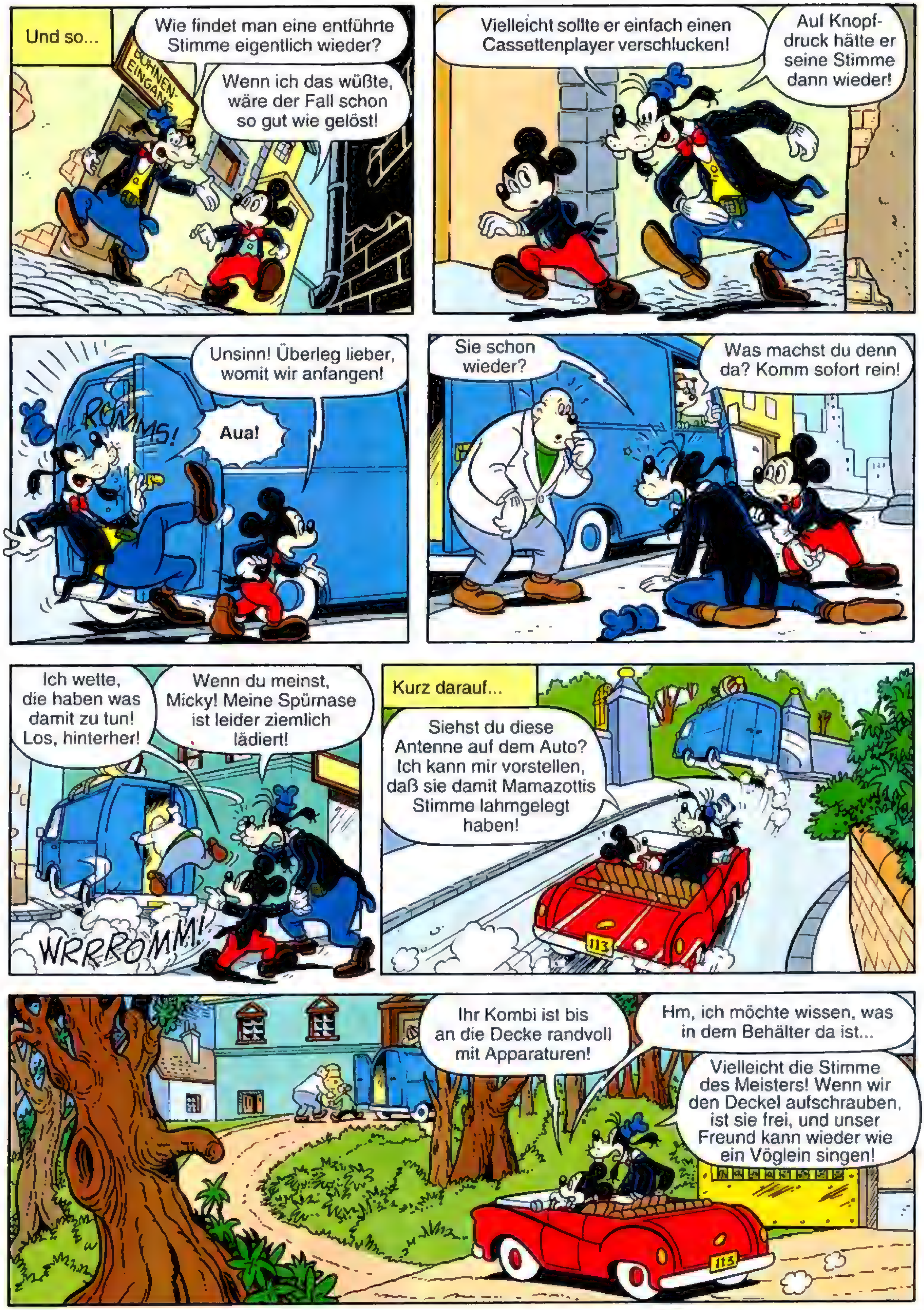
DINO-Telefon: Anrufe kosten zwischen 23 und 66 Pfennig pro Minute. Abends und am Wochenende spart man etwa die Hälfte.

EV-MM 4793/2

Fortsetzung von Seite 26




Ich brauchte ihn nur mit einer Frequenz zu bestrahlen, die seine Stimme überlagert und dadurch neutralisiert und ausgelöscht hat!
Ist er stumm?
Genau das! Jedenfalls so lange, bis ich sie ihm mit dem Strahler wieder zurückgebe!
MASERATI
Gleichzeitig...
Der Ärmste hat total die Stimme verloren, Goofy!
Dann solltest du für ihn ans Telefon gehen!
DRING! DRING!
Hallo, hier Micky Maus! Ich spreche für den großen Mamazotti!
Groß? Da kann ich nur lachen! Ohne seine Stimme ist der Mann ein Zwerg!
Hören Sie, ich verlange eine Million Taler, oder er bringt nie wieder eine Silbe heraus!
MASERATI
Maestro! Wir müssen sofort die Polizei einschalten! Die Verbrecher haben Ihre Stimme gekidnappt!
KLACK!
Guck mal, ich glaub', er will uns etwas mitteilen!
Okay, wir geben unser Bestes!
ICH FLEHE EUCH AN, FREUNDE, BRINGT MIR MEINE STIMME ZURÜCK! IHR SEID MEINE EINZIGE HOFFNUNG! OHNE MEINE STIMME HAT MEIN LEBEN KEINEN SINN MEHR!


Und so...
Wie findet man eine entführte Stimme eigentlich wieder?
BÜHNEN-EINGANG
Wenn ich das wüßte, wäre der Fall schon so gut wie gelöst!
Vielleicht sollte er einfach einen Cassettenplayer verschlucken!
Auf Knopfdruck hätte er seine Stimme dann wieder!
Unsinn! Überleg lieber, womit wir anfangen!
ROMMS!
Aua!
Sie schon wieder?
Was machst du denn da? Komm sofort rein!
Ich wette, die haben was damit zu tun! Los, hinterher!
Wenn du meinst, Micky! Meine Spürnase ist leider ziemlich lädiert!
WRRROMM!
Kurz darauf...
Siehst du diese Antenne auf dem Auto? Ich kann mir vorstellen, daß sie damit Mamazottis Stimme lahmgelegt haben!
Ihr Kombi ist bis an die Decke randvoll mit Apparaturen!
Hm, ich möchte wissen, was in dem Behälter da ist...
Vielleicht die Stimme des Meisters! Wenn wir den Deckel aufschrauben, ist sie frei, und unser Freund kann wieder wie ein Vöglein singen!

So einfach geht das sicher nicht! Aber möglicherweise erfahren wir was, wenn wir die zwei belauschen!
Obacht, Chef, damit wir ihn nicht mit Manni Dödel verwechseln!
Wenn das passiert, dann kidnappe ich **deine** Stimme!
Manni Dödel? Etwa der Rockstar, der neulich seine große Tournee abgesagt hat?
Ja! Es hieß, er hätte auch die Stimme verloren!
Komm schnell! Ich muß unbedingt wissen, was das für komische Maschinen in dem Auto sind!
Langsam wird mir das Ganze unheimlich!
Während-dessen...
Hehe! Und alle werden sie zahlen, um ihre Stimme zurückzubekommen!
Hoffentlich! Da fällt mir ein, ich hab' vergessen, den Wagen abzuschließen!
Wer... oh, schon wieder die zwei von der Oper!
Ich hab' schon Probleme, meinen Cassettenplayer zu bedienen, aber das hier ... puh!
Huch! Man hat uns entdeckt und eingeschlossen!
RUMMS! KLACK!
Auweia!
Da gibt's nur eins, Goofy, wir brechen die Tür auf! Mit Volldampf und Karacho!

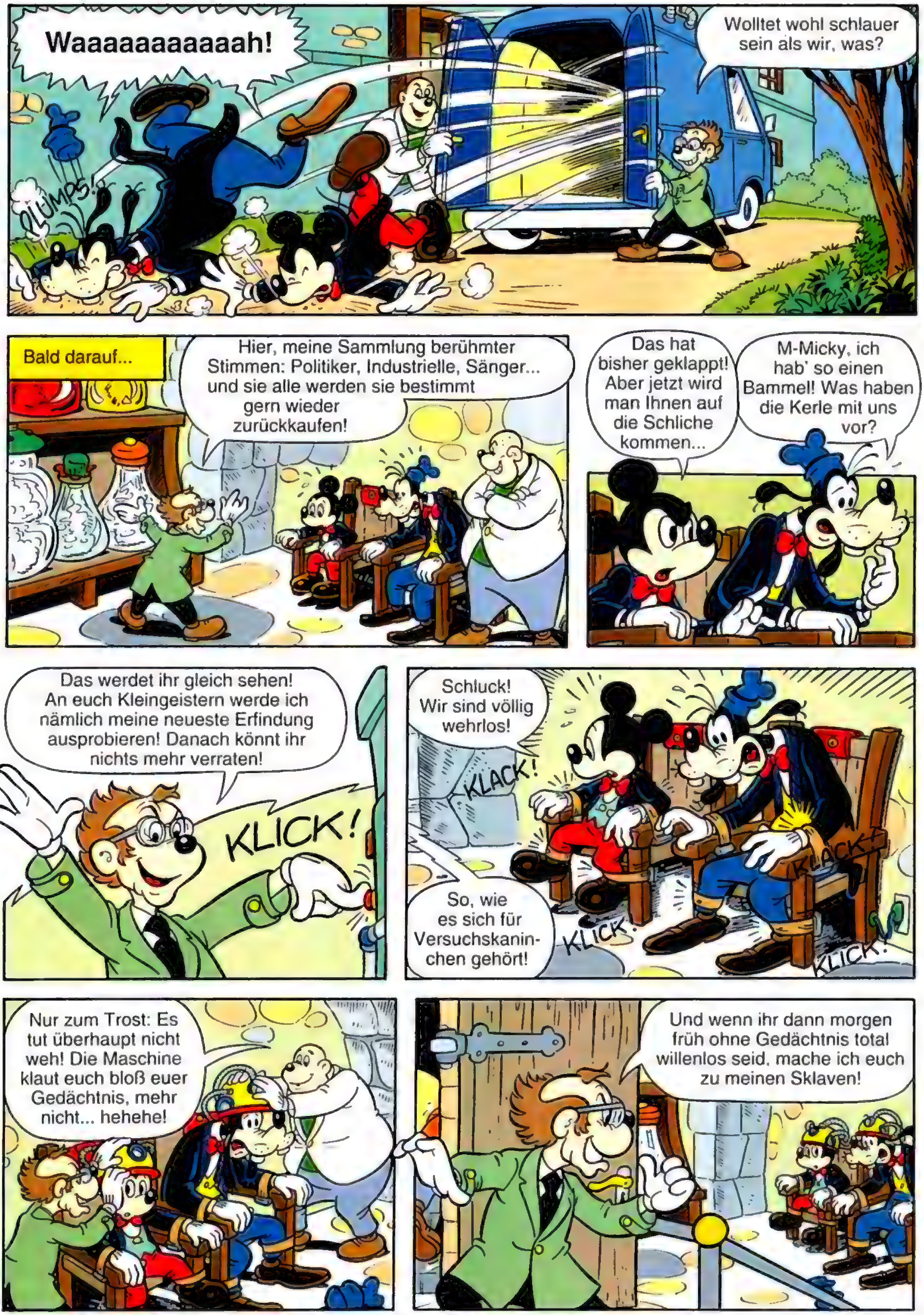
MAXIMUM SOUND POWER!

CASIO

Gewinn' die CASIO Sound-Awards →

Ob Du das erste Mal ein Keyboard unter den Fingern hast oder schon versiert in die Tasten greifst: Bei der Riesenauswahl an CASIO Keyboards ist auch für Dich das richtige dabei. Die moderne Technik und die Power Sounds sorgen dafür, daß Du vom ersten Tag an Spaß am Spielen hast. Und mit CASIO kannst Du doppelt gewinnen: Wir verlosen eine tolle Geburtstags-Party, komplett von CASIO bezahlt. Für Nachwuchs-Musiker haben wir etwas ganz Besonderes: Wer den besten Song oder Jingle für CASIO komponiert, gewinnt eine Aufnahme-Session mit Profi-Musikern im Tonstudio – mit allem Drum und Dran! Willst Du mehr über CASIO Keyboards und die Sound-Awards wissen? Dann nichts wie ab zum CASIO Händler – da kannst Du die Teilnahmebedingungen abgreifen. Oder fordere die Teinahmebedingungen unter dem Stichwort 'Sound Awards' direkt bei CASIO an. CASIO Computer Co. GmbH Deutschland, Kleine Bahnstr. 8, 22525 Hamburg.

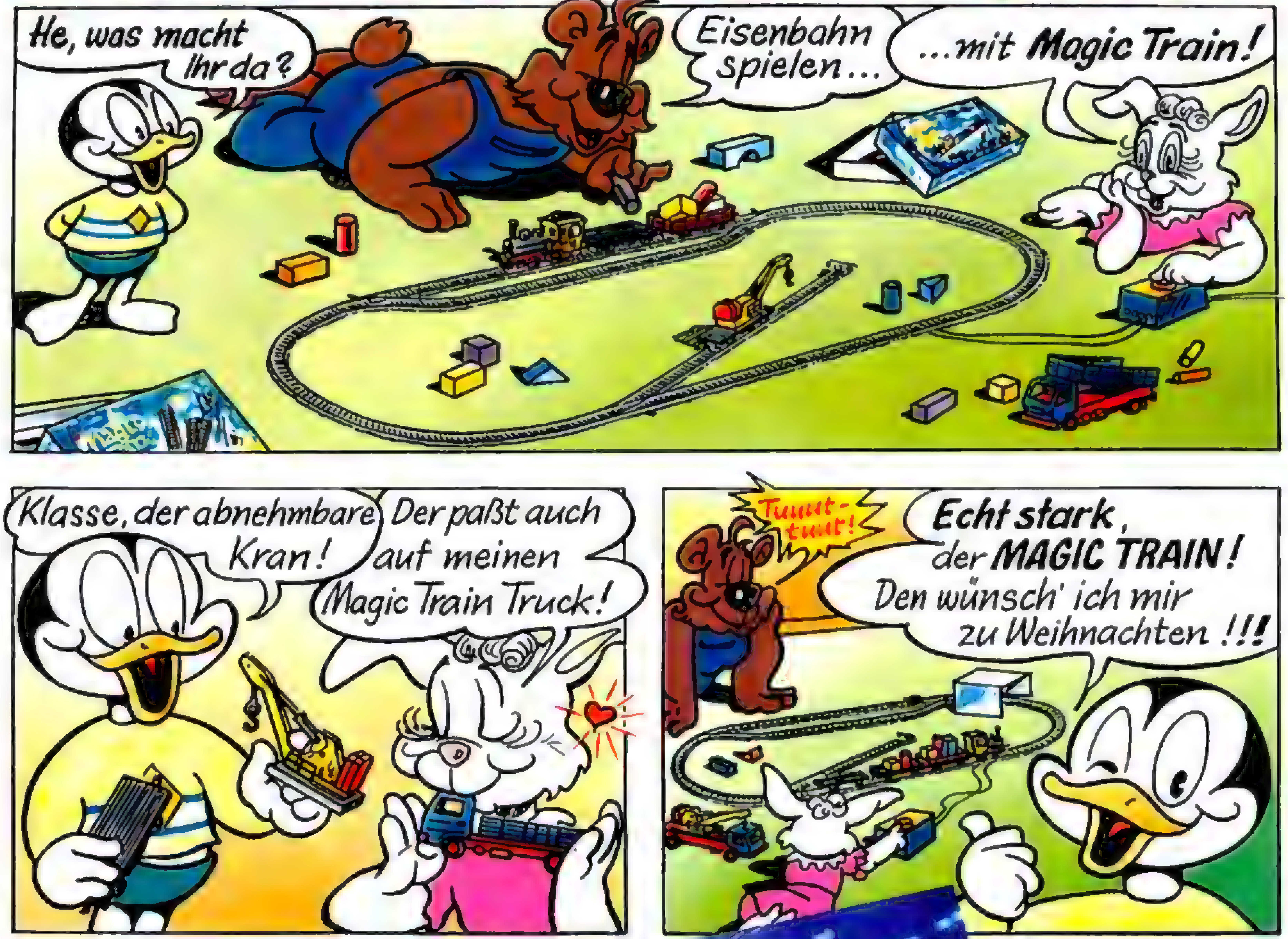
*unverbindliche Preisempfehlung


Waaaaaaaaaaah!
Wolltet wohl schlauer sein als wir, was?
PLUMPS!
Bald darauf...
Hier, meine Sammlung berühmter Stimmen: Politiker, Industrielle, Sänger... und sie alle werden sie bestimmt gern wieder zurückkaufen!
Das hat bisher geklappt! Aber jetzt wird man Ihnen auf die Schliche kommen...
M-Micky, ich hab' so einen Bammel! Was haben die Kerle mit uns vor?
Das werdet ihr gleich sehen! An euch Kleingeistern werde ich nämlich meine neueste Erfindung ausprobieren! Danach könnt ihr nichts mehr verraten!
KLICK!
Schluck! Wir sind völlig wehrlos!
KLACK!
KLACK!
So, wie es sich für Versuchskanin-chen gehört!
KLICK!
KLICK!
Nur zum Trost: Es tut überhaupt nicht weh! Die Maschine klaut euch bloß euer Gedächtnis, mehr nicht... hehehe!
Und wenn ihr dann morgen früh ohne Gedächtnis total willenlos seid, mache ich euch zu meinen Sklaven!

Mach dir nichts draus, Micky! Ich vergesse auch so immer alles!
Nicht aufgeben, Goofy! Hm, wenn man da an den Stecker rankommen könnte...
Sei aber vorsichtig! Wenn die Kerle dich hören...
Hurra! Der Stecker ist draußen! Die Stahlfesseln öffnen sich!
KLICK! KLACK!
SCHWUPP!
Komm, wir müssen so schnell wie möglich hier weg!
Prima! Geht's jetzt nach Hause?
KLICK! KLACK!
Ja, aber nur, wenn du ganz leise bist! Sonst war alles umsonst!
KLICK!
Huch!
Chef, die Gefangenen türmen!
Nüüü sollst du müch befrahagen...
Wenn sie uns entwischen, sind wir erledigt!
Warte! Mit dem tragbaren Strahler nehme ich ihnen die Stimme, bevor sie bei der Polizei auspacken können!
Tut mir leid, ich hab' alles vermasselt! Mein Player hat sich eingeschaltet ...
Vielleicht rettet uns das Gerät gleich das Leben!
KLICK!

Hehe... die Gedächtnislöschung hat sie völlig verblödet! Sie verstecken sich im Auto!
Die kommen nie auf die Idee, daß wir noch hier sind, Goofy...
Wir warten, bis sie die Suche nach uns aufgeben...
Ich zähle bis drei! Dann reißt du die Tür auf, und ich bestrahle sie! Eins, zwei...
...drei! He, sie haben uns ausgetrickst!
Wetten, hier suchen sie uns nicht...
Hoo ruck!
Aua!
Dem Dicken hätt' ich's gern mit einem Nasenstüber heimgezahlt!
Keine Sorge, er kriegt seine Strafe! Wenn alle ihre Stimme wiederhaben, wandern beide für lange Zeit ins Gefängnis!
RUMMS!
Bald darauf...
O sole miooo...
Hurra! Ich kann wieder singen!
SPRATZEL!
Mit all Ihrer ausgefuchsten Supertechnik sind Sie schließlich an Goofys simplem Cassettenplayer gescheitert – wahrhaftig ein unrühmliches Ende!
Ja, mein Cassettenplayer ist der wahre Held!
ENDE

Die Eisenbahn zum Spielen



Magic Train

– ein toller Spielspaß für viel Action. Start-Sets mit Personen- oder Güterzug gibt's im Spielwaren-Fachgeschäft.

... natürlich von FLEISCHMANN

Freundschaft über Grenzen!

KINDER GIPFEL 1994
Euro Disney Resort

Kinder-Gipfel im EURO DISNEY® RESORT

„Freundschaft über Grenzen!" – die europäischen Disney-Magazine nehmen dieses Motto ganz wörtlich. Sie laden zehn Schulklassen aus zehn Ländern ins EURO DISNEY® RESORT bei Paris ein zum großen Kinder-Gipfel!

Viele hundert Kinder aus allen Ecken Europas werden sich drei Tage lang ohne Grenzen begegnen – und Freunde werden!

Willst du auch dabeisein? Dann mach mit deiner Klasse mit beim großen Freundschafts-Wettbewerb! Sprecht gleich mit eurem Lehrer darüber.

Was alles los ist beim Kinder-Gipfel:

- **Workshops:** Wie sieht die Welt in 100 Jahren aus? Wir gestalten die Zukunft. Disney-Künstler zeichnen unsere Ideen.
- **Freunde über Grenzen:** Schon vor dem Gipfel bekommt jedes Kind einen Brieffreund aus einem anderen Land - und lernt ihn auf dem Gipfel kennnen.
- **Abenteuer-Jagd** für alle durch den EURO DISNEY® PARK.
- **Brunnen der Freundschaft:** Gemeinsam gießen wir Wasser aus allen Ländern in einen Brunnen.
- Und natürlich viel **Spaß im EURO DISNEY®RESORT:** Buffalo Bills Wild West Show , Micky-Maus-Picknick, Donald-Duck-Party und vieles mehr!

Ganz andere Freunde kann man beim Kinder-Gipfel natürlich auch treffen.

Wie im Wilden Westen – die Teilnehmer am Kinder-Gipfel wohnen im Hotel Cheyenne.

©Disney

Orbitron – das Universum an Bord fliegender Maschinen erforschen.

Großer Freundschafts-Wettbewerb für Schulklassen:

Die Aufgabe

Unterhaltet euch gemeinsam mit eurem Lehrer/ eurer Lehrerin darüber, was Freundschaft bedeutet und bedeuten kann. Und versucht, das auf einem Plakat darzustellen.
Malen, zeichnen, schreiben oder kleben – was man auf einem großen Stück Papier oder Pappe alles machen kann, ist angesagt! Ein buntes Werbeposter für das „Produkt Freundschaft" ist genauso willkommen wie eine meterlange Wandtapete mit einer Comicgeschichte übers Freundsein. Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Zur Anregung seht ihr hier schon mal zwei Beispiele.

Die Preise

- **Teilnahme am Kinder-Gipfel für die ganze Siegerklasse**

Die Gewinnerklasse fliegt mit drei Lehrern zum Kinder-Gipfel im EURO DISNEY® RESORT vom 6. bis 8. Februar 1994. Linienflug mit der Air France, Hotel, Verpflegung und jede Menge Spaß gehören selbstverständlich dazu – genauso wie jede Menge Anregungen für viele Unterrichtsstunden, die man sich aus dem EURO DISNEY® RESORT mitnehmen kann.

- **3 Personal Computer**

Highscreen Colani, 486 SX. Komplett mit Festplatte, Farbmonitor, Drucker und Software.

Zusammen kriegt ihr bestimmt ein tolles Freundschafts-Plakat hin. Und der Lehrer hilft!

AIR FRANCE
BIS ANS ZIEL IHRER WÜNSCHE. WELTWEIT.

Freundschaft über Grenzen **- eine Aktion der europäischen Disney-Magazine zusammen mit Air France und dem EURO DISNEY®RESORT**

Alles über den Freundschaftswettbewerb für alle und die Spielregeln für beide Wettbewerbe auf der nächsten Seite!

Großer Freundschafts-Wettbewerb: für alle

Die Aufgabe

Freundschaft ist... ja, was eigentlich? Gib uns auf einer normalgroßen Postkarte **deine** Antwort auf diese Frage - gemalt, geklebt, geschrieben ... wie du willst, was dir einfällt!

Die Preise

10 Mega Drives von Sega
mit dem Superspiel „Aladdin"

150 Freundschafts-Taschen

300 Freundschafts-T-Shirts

Spielregeln für den Freundschafts-Wettbewerb

Der Wettbewerb für alle

Die Aufgabe: *Auf einer normalgroßen Postkarte (keine Briefe!) schreiben, malen, kleben, was Freundschaft **für dich** ist.*

Die Teilnehmer: *Teilnehmen können **alle MICKY MAUS-LESER**, nur Mitarbeiter unserer Verlage und ihre Angehörigen nicht.*

Einsendeschluß: 1. Dezember 1993

Einsendungen für beide Wettbewerbe bitte an:

Deutschland:
Ehapa Verlag
"Freundschaft über Grenzen"
Postfach 10 12 45
D – 70011 Stuttgart

***Achtung**, Freunde in Österreich und der Schweiz! Auch ihr schickt eure Karten und Plakate an die obige Adresse in Deutschland!*

Bei beiden Wettbewerben werden die Preise von einer unabhängigen Jury vergeben. Die Jury besteht aus Eckhardt Bültermann, Geschäftsführer Ehapa Verlag, Rudolf Ludwig, Geschäftsführer The Walt Disney Company Germany, Andreas Elsholz, TV-Star. Bei der Bewertung der Arbeiten, sowohl des Klassen- als auch des Einzel-Wettbewerbs, wird natürlich das Alter der Einsender berücksichtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Wettbewerb für Schulklassen

Die Aufgabe: *Auf einem **Plakat** von mindestens 70 x 100 cm soll in Bild und Wort ein Beitrag zum Thema Freundschaft verfaßt werden.*

Die Teilnehmer: *Teilnehmen können **Schulklassen** aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Die Klasse muß von einem Lehrer vertreten werden.*

Das Plakat muß vom Lehrer eingeschickt werden. Eine kurze Beschreibung der Klasse sollte beigefügt sein – vor allem die Anzahl der Schüler und ihr Alter. Die eingesandten Plakate gehen mit allen Rechten, insbesondere dem der öffentlichen Ausstellung, in das Eigentum des Ehapa Verlags über.

Einsendeschluß: 24. Dezember 1993

AIR FRANCE

BIS ANS ZIEL IHRER WÜNSCHE. WELTWEIT.

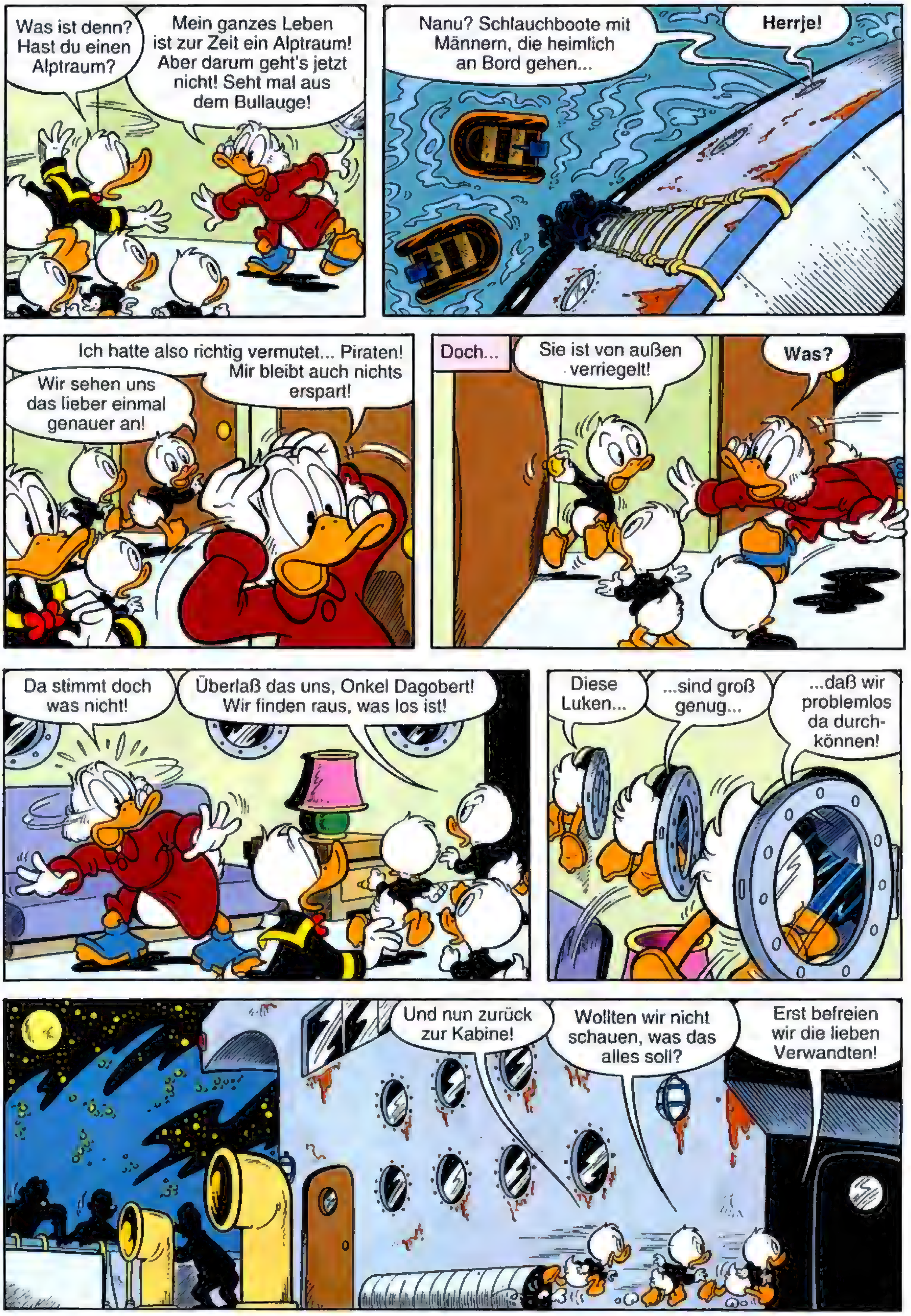
***Freundschaft über Grenzen* - eine Aktion der europäischen Disney-Magazine zusammen mit Air France und dem EURO DISNEY®RESORT**

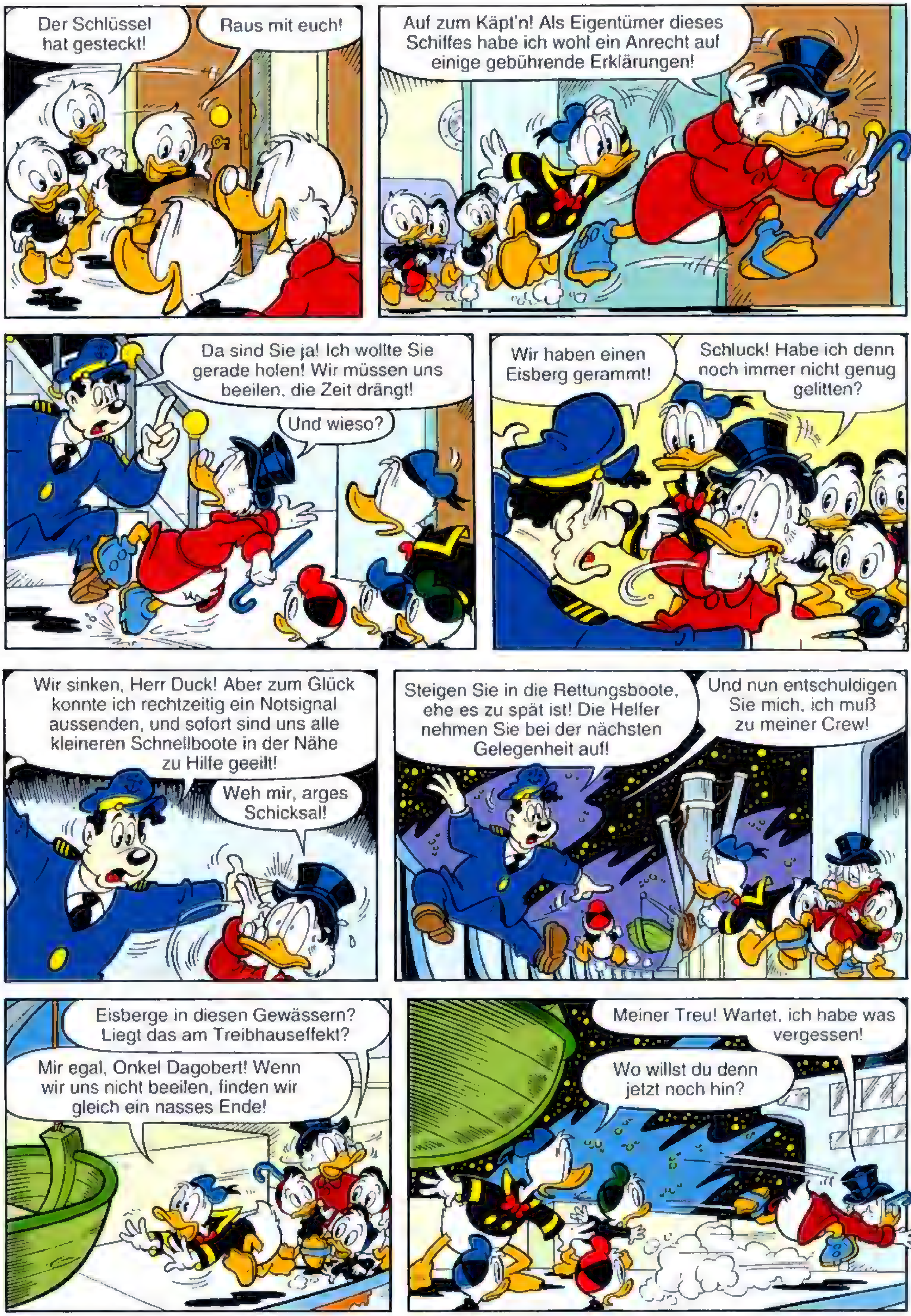
Walt Disney's DAGOBERT DUCK

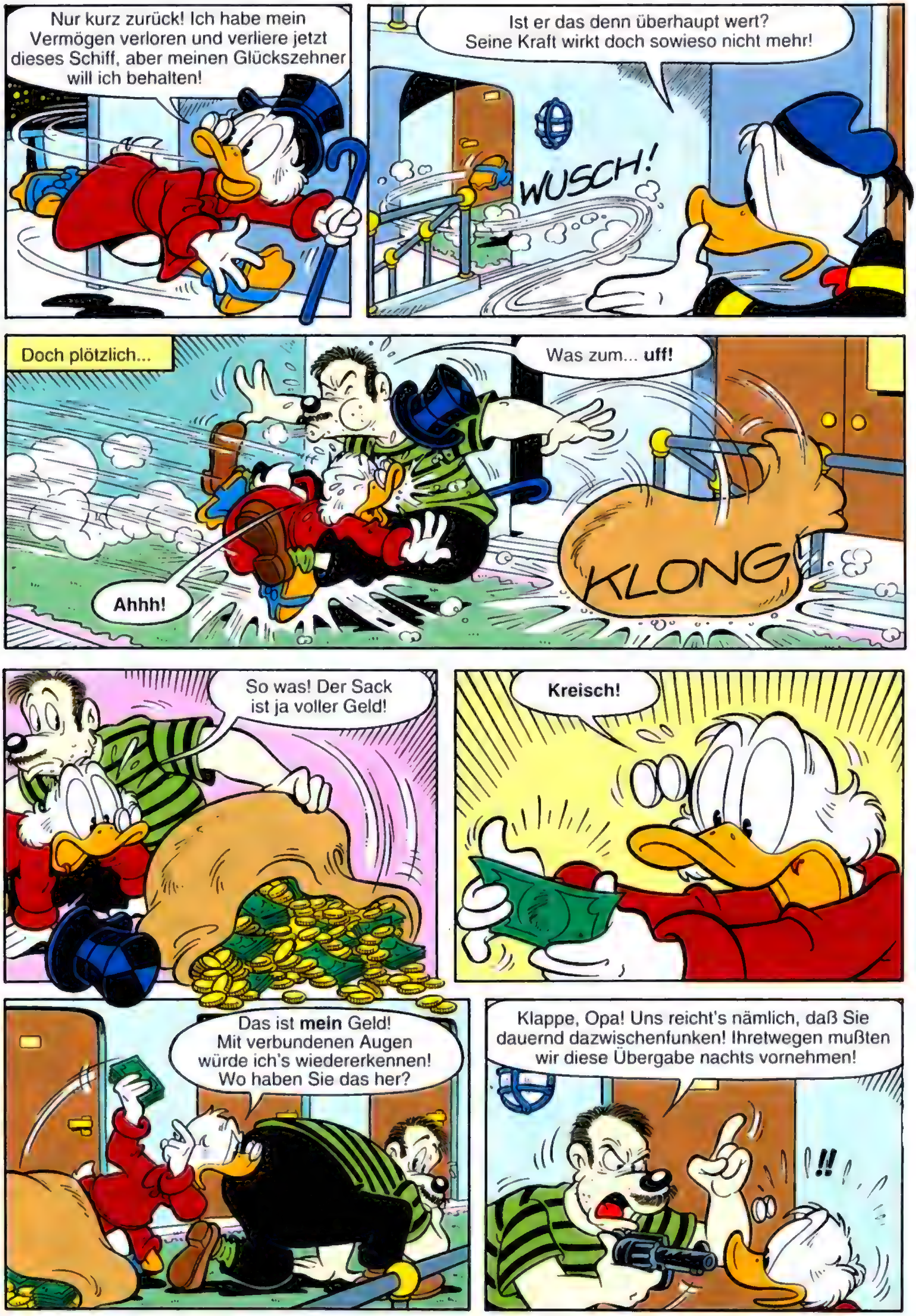
Fracht für Fotobogo

Was bisher geschah:

Onkel Dagoberts Geldspeicher ist bis auf den letzten Kreuzer ausgeraubt worden. Eine sofort eingeleitete große Suchaktion zeigt keinen Erfolg – das Geld bleibt verschwunden. Schweren Herzens entläßt er seine Angestellten und sticht in Begleitung von Donald und den Kindern in See, um in der Fremde neuerlich sein Glück zu machen. Doch kaum verbringt er die erste Nacht auf der „MS Treulos" als plötzlich einige verdächtige Schlauchboote auftauchen…


Was ist denn? Hast du einen Alptraum?
Mein ganzes Leben ist zur Zeit ein Alptraum! Aber darum geht's jetzt nicht! Seht mal aus dem Bullauge!
Nanu? Schlauchboote mit Männern, die heimlich an Bord gehen...
Herrje!
Ich hatte also richtig vermutet... Piraten! Mir bleibt auch nichts erspart!
Wir sehen uns das lieber einmal genauer an!
Doch...
Sie ist von außen verriegelt!
Was?
Da stimmt doch was nicht!
Überlaß das uns, Onkel Dagobert! Wir finden raus, was los ist!
Diese Luken...
...sind groß genug...
...daß wir problemlos da durchkönnen!
Und nun zurück zur Kabine!
Wollten wir nicht schauen, was das alles soll?
Erst befreien wir die lieben Verwandten!


Der Schlüssel hat gesteckt!
Raus mit euch!
Auf zum Käpt'n! Als Eigentümer dieses Schiffes habe ich wohl ein Anrecht auf einige gebührende Erklärungen!
Da sind Sie ja! Ich wollte Sie gerade holen! Wir müssen uns beeilen, die Zeit drängt!
Und wieso?
Wir haben einen Eisberg gerammt!
Schluck! Habe ich denn noch immer nicht genug gelitten?
Wir sinken, Herr Duck! Aber zum Glück konnte ich rechtzeitig ein Notsignal aussenden, und sofort sind uns alle kleineren Schnellboote in der Nähe zu Hilfe geeilt!
Weh mir, arges Schicksal!
Steigen Sie in die Rettungsboote, ehe es zu spät ist! Die Helfer nehmen Sie bei der nächsten Gelegenheit auf!
Und nun entschuldigen Sie mich, ich muß zu meiner Crew!
Eisberge in diesen Gewässern? Liegt das am Treibhauseffekt?
Mir egal, Onkel Dagobert! Wenn wir uns nicht beeilen, finden wir gleich ein nasses Ende!
Meiner Treu! Wartet, ich habe was vergessen!
Wo willst du denn jetzt noch hin?



Nur kurz zurück! Ich habe mein Vermögen verloren und verliere jetzt dieses Schiff, aber meinen Glückszehner will ich behalten!
Ist er das denn überhaupt wert? Seine Kraft wirkt doch sowieso nicht mehr!
WUSCH!
Doch plötzlich...
Was zum... **uff!**
Ahhh!
KLONG!
So was! Der Sack ist ja voller Geld!
Kreisch!
Das ist **mein** Geld! Mit verbundenen Augen würde ich's wiedererkennen! Wo haben Sie das her?
Klappe, Opa! Uns reicht's nämlich, daß Sie dauernd dazwischenfunken! Ihretwegen mußten wir diese Übergabe nachts vornehmen!
!!

SPIELE - POWER
im Doppelpack

Ob Du einen Amiga, PC oder eine Konsole besitzt, ist völlig einerlei. **PLAY TIME** - *das Computer - und - Video - Spiele - Magazin* - bringt Dir jeden Monat die interessantesten Neuigkeiten aus der Welt der Computer- und Video-Spiele. In **PLAY TIME** erfährst Du aber nicht nur das **Neueste über aktuelle Games**: der riesige **Tips & Tricks**-Teil, die **Workshops** und der **Hot-Line-Service** helfen Dir bei kniffligen Spielen weiter. Nicht zu vergessen das Riesenposter jeden Monat, und, und, und...

DM 5,90

MEGA FUN - das heißt jeden Monat die neusten Spiele, die neusten Tips & Tricks, die neusten Gerüchte rund um die spannende Welt der Videospiele. **MEGA FUN** ist das Konsolenmagazin mit neuen Ideen und Super-Service für alle Leser, wie z.B.: einen monatlichen Hot-Line, ständig den neusten Schummelcodes für die Module direkt aus Japan sowie Hardwaretests der aktuellen Peripheriegeräte. Nicht zu vergessen: Mega Mail, Fun Mail, die Help-Line, das Poster, und, und, und.

DM 4,90

JETZT TESTEN!

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **COMPUTEC VERLAG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**

Ja, ich will
☐ **PLAY TIME** PT MM 47
☐ **MEGA FUN** MF MM 47
testen! Eine Ausgabe kostenlos! Wenn ich mich eine Woche nach Erhalt der Ausgabe nicht melde, bekomme ich angekreuztes Magazin im Abonnement (Play Time DM 69,- /Jahr, Mega Fun DM 52,- / Jahr)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

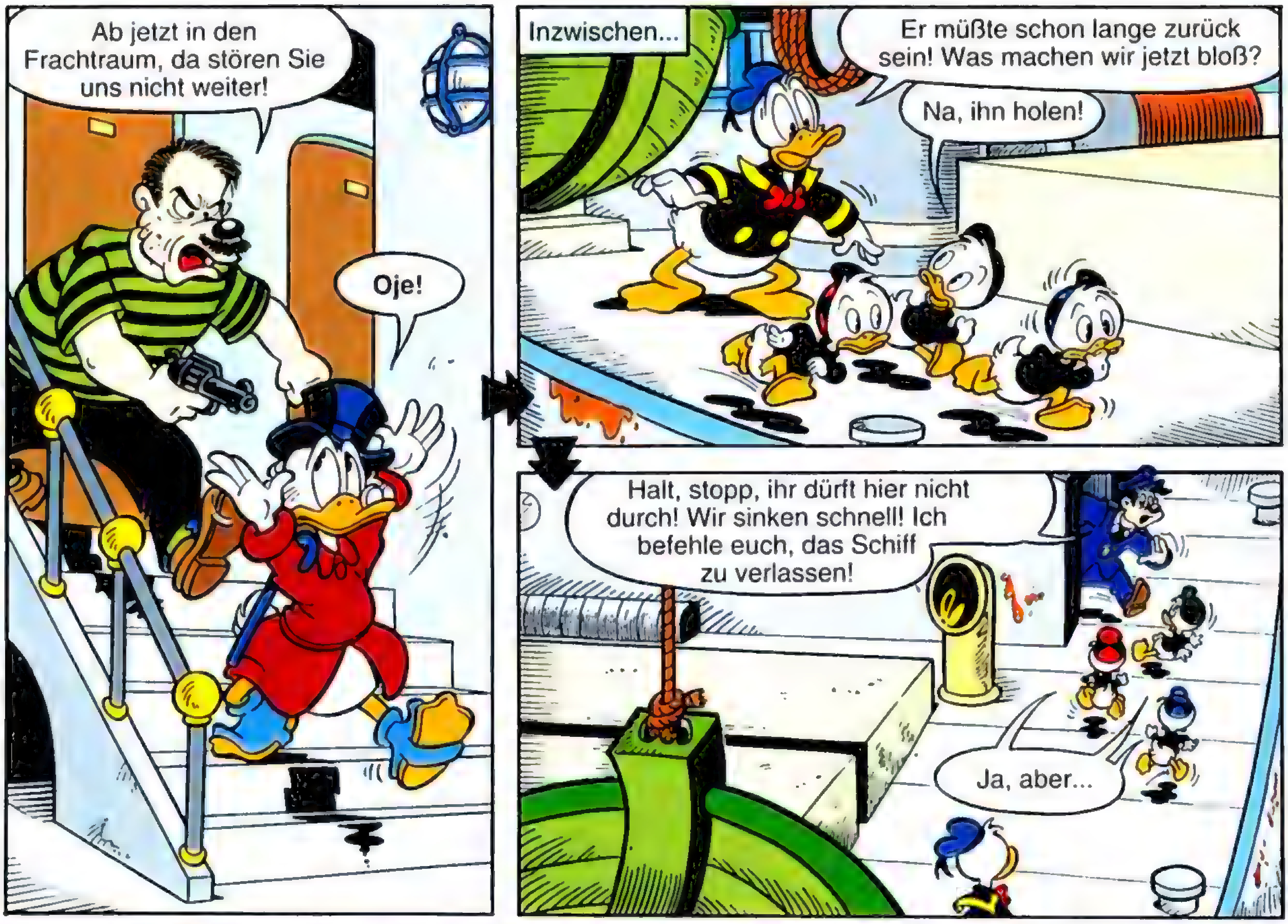
PLZ, Ort

Datum 1. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser Unterschrift, daß ich das 18. Lebensjahr vollendet habe.)

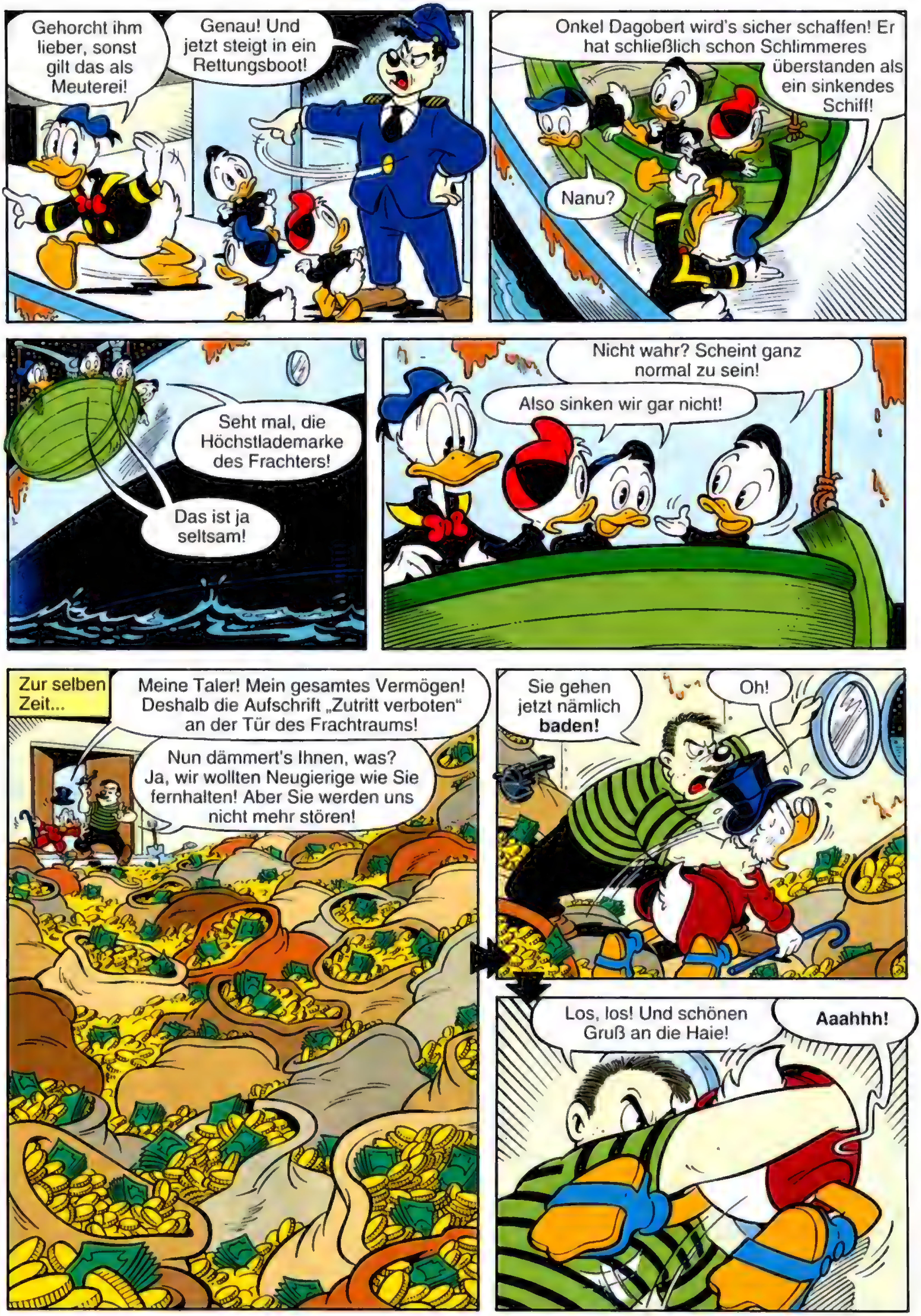
Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co.KG, Aboservice, Postfach, 90 327 Nürnberg**. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

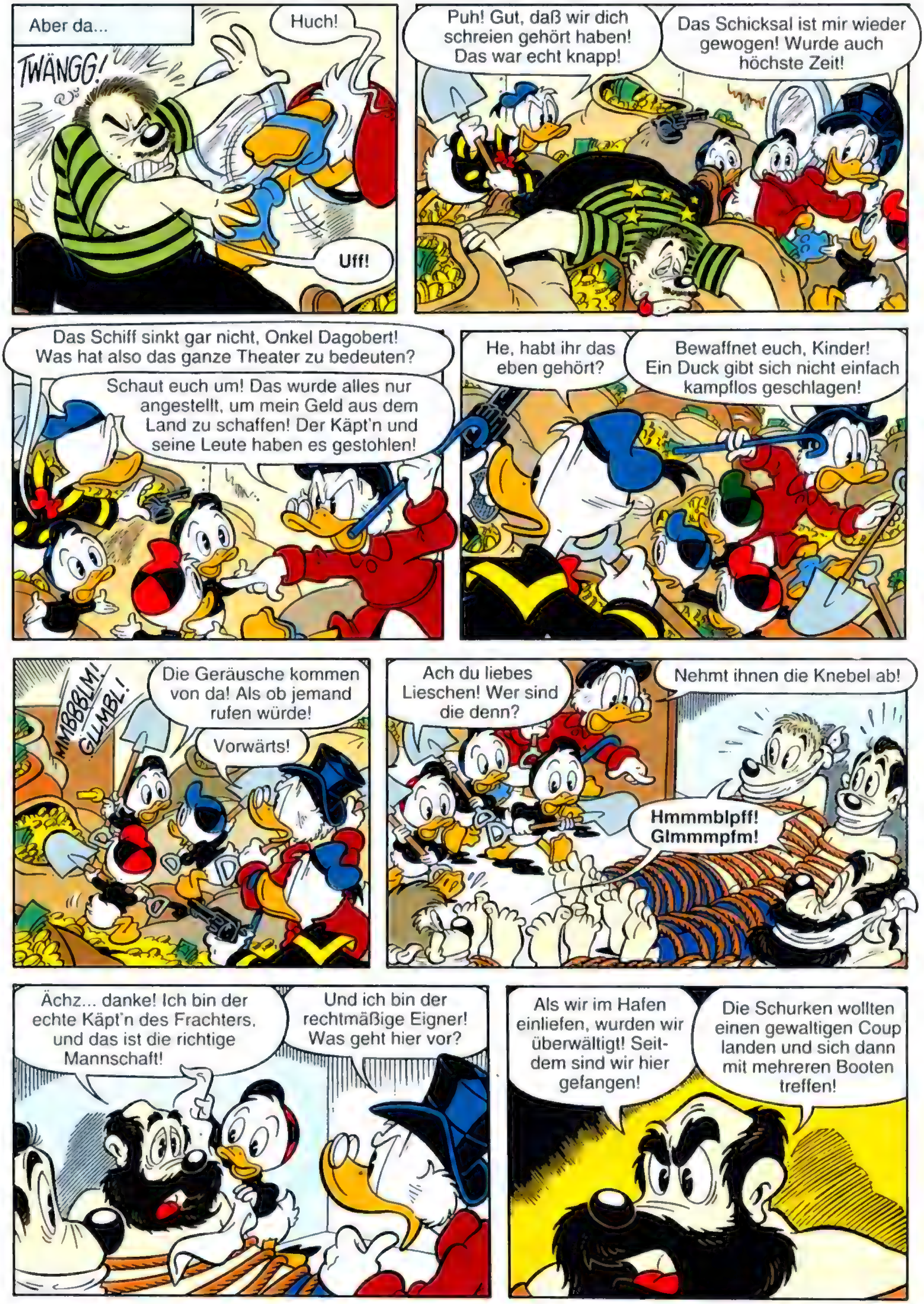
Datum 2. Unterschrift (Ich bestätige mit dieser

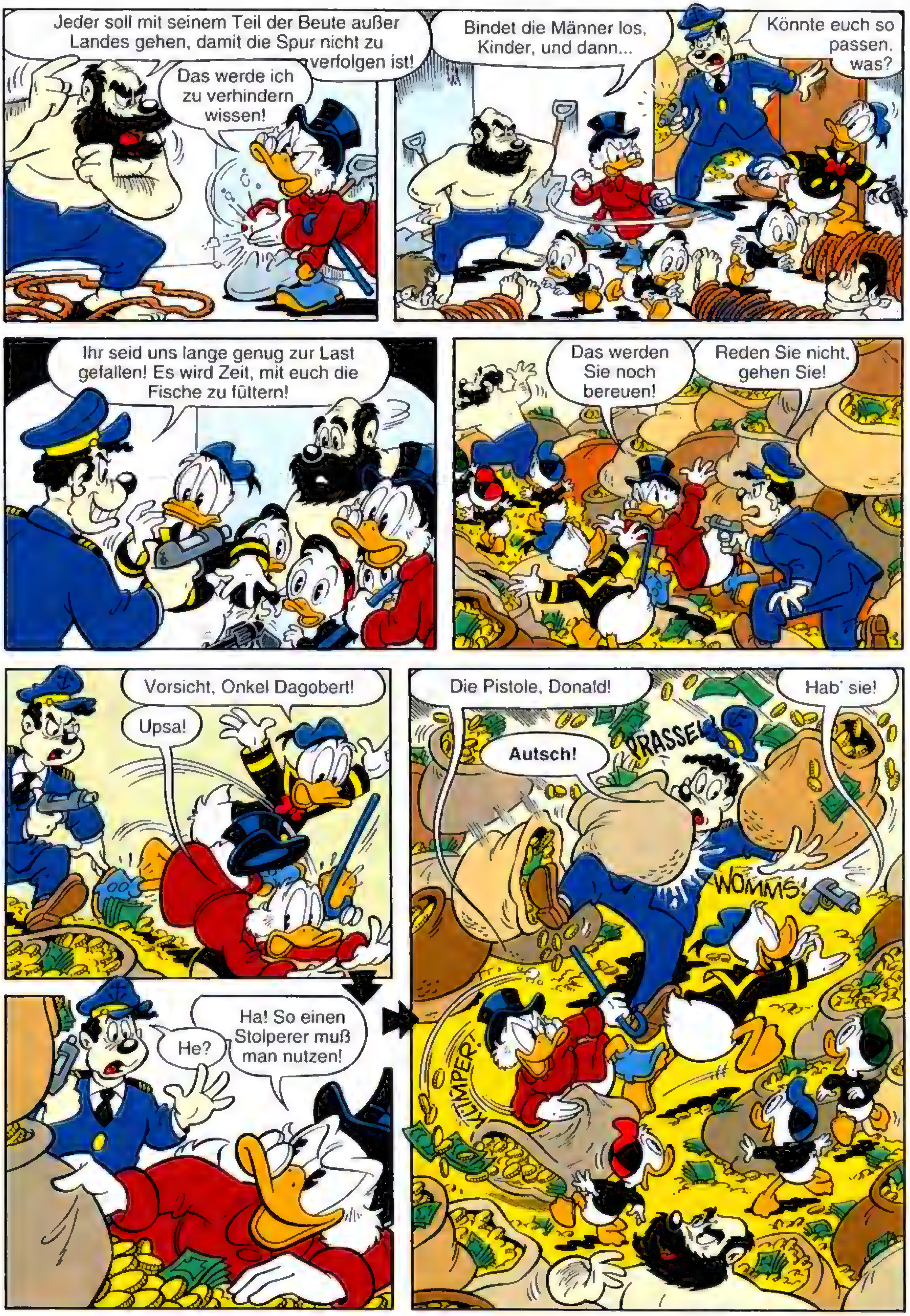
Aktuelle Ausgaben jetzt im Handel erhältlich!


Ab jetzt in den Frachtraum, da stören Sie uns nicht weiter!
Oje!
Inzwischen...
Er müßte schon lange zurück sein! Was machen wir jetzt bloß?
Na, ihn holen!
Halt, stopp, ihr dürft hier nicht durch! Wir sinken schnell! Ich befehle euch, das Schiff zu verlassen!
Ja, aber...

Donald, der Dach-Akrobat
Entenhausen erlebt einen furchtbaren Wolkenbruch. Überall regnet es in Donalds Haus herein, was ihm ganz furchtbar auf den Geist geht. Total entnervt beschließt Donald, trotz Regen das Dach abzudichten. Und was ihm dabei alles passiert, das ist schon reichlich verrückt.
BOUMM!
KRACK!
Raaah!
Der bunte 100-Seiten-Spaß
Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!
Donald Duck Nr. 463
DONALD DUCK


Gehorcht ihm lieber, sonst gilt das als Meuterei!
Genau! Und jetzt steigt in ein Rettungsboot!
Onkel Dagobert wird's sicher schaffen! Er hat schließlich schon Schlimmeres überstanden als ein sinkendes Schiff!
Nanu?
Seht mal, die Höchstlademarke des Frachters!
Das ist ja seltsam!
Nicht wahr? Scheint ganz normal zu sein!
Also sinken wir gar nicht!
Zur selben Zeit...
Meine Taler! Mein gesamtes Vermögen! Deshalb die Aufschrift „Zutritt verboten" an der Tür des Frachtraums!
Nun dämmert's Ihnen, was? Ja, wir wollten Neugierige wie Sie fernhalten! Aber Sie werden uns nicht mehr stören!
Sie gehen jetzt nämlich **baden!**
Oh!
Los, los! Und schönen Gruß an die Haie!
Aaahhh!


Aber da...
TWÄNGG!
Huch!
Uff!
Puh! Gut, daß wir dich schreien gehört haben! Das war echt knapp!
Das Schicksal ist mir wieder gewogen! Wurde auch höchste Zeit!
Das Schiff sinkt gar nicht, Onkel Dagobert! Was hat also das ganze Theater zu bedeuten?
Schaut euch um! Das wurde alles nur angestellt, um mein Geld aus dem Land zu schaffen! Der Käpt'n und seine Leute haben es gestohlen!
He, habt ihr das eben gehört?
Bewaffnet euch, Kinder! Ein Duck gibt sich nicht einfach kampflos geschlagen!
MMMBBBLM! GLLMBL!
Die Geräusche kommen von da! Als ob jemand rufen würde!
Vorwärts!
Ach du liebes Lieschen! Wer sind die denn?
Nehmt ihnen die Knebel ab!
Hmmmblpff! Glmmmpfm!
Ächz... danke! Ich bin der echte Käpt'n des Frachters, und das ist die richtige Mannschaft!
Und ich bin der rechtmäßige Eigner! Was geht hier vor?
Als wir im Hafen einliefen, wurden wir überwältigt! Seitdem sind wir hier gefangen!
Die Schurken wollten einen gewaltigen Coup landen und sich dann mit mehreren Booten treffen!



Jeder soll mit seinem Teil der Beute außer Landes gehen, damit die Spur nicht zu verfolgen ist!
Das werde ich zu verhindern wissen!
Bindet die Männer los, Kinder, und dann...
Könnte euch so passen, was?
Ihr seid uns lange genug zur Last gefallen! Es wird Zeit, mit euch die Fische zu füttern!
Das werden Sie noch bereuen!
Reden Sie nicht, gehen Sie!
Vorsicht, Onkel Dagobert!
Upsa!
He?
Ha! So einen Stolperer muß man nutzen!
Die Pistole, Donald!
Hab' sie!
Autsch!
PRASSEL
WOMMS!
KLIMPER!

Jetzt sieht die Sache schon anders aus, wie? Rufen Sie Ihre Leute her, wir werden sie gebührend empfangen!
Aber erst befreien wir die echte Crew und geben dann über Funk der Polizei Bescheid!
Kurz darauf...
Erfreut euch noch eine Weile des Reichtums! Wenn wir wieder in Entenhausen sind, könnt ihr die nächsten zwanzig Jahre im Gefängnis davon nur träumen!
Fertig, Herr Duck? Dann fahren wir jetzt zurück!
Anderntags...
Herrje! Was wollen all die Menschen hier?
Vielleicht interessieren sie sich für deinen Geldspeicher? Du wolltest ihn doch verkaufen!
Lieber Herr Duck, generös wie ich bin, biete ich Ihnen ganze zehn Taler für den alten Kasten!
Hören Sie nicht auf ihn! So ein Geldspeicher bringt allemal fünfzig!
Hm, die Wahl fällt mir schwer! Sie sind beide sehr großzügig!
Na ja, er ist immerhin leer, und deshalb...
Aber nicht mehr lange! Bald beherbergt er nämlich wieder ein großes Vermögen... **mein** Vermögen!
Und jetzt verschwinden Sie gefälligst, aber fix! Sonst können Sie erleben, was es heißt, den Unwillen des Fasttilliardärs Dagobert Duck zu erregen!
Wie hat er das nur geschafft? Wo sogar die Polizei versagt hat...
Eine lange Geschichte! Sagen wir einfach, er ist seinem Motto treu geblieben, daß man immer wieder von neuem anfangen kann!
ENDE

Endlich scheint wieder die Sonne. Die Reiter kommen nach einem abenteuerlichen Ritt in den PLAYMOBIL Ponyhof zurück. Jetzt werden noch die Ponys gestriegelt und zum Füttern in den Stall gebracht. Da – plötzlich ruft der Stallbursche ganz aufgeregt zum Bauernhof hinüber. Erst jetzt bemerkt der Traktorfahrer, was passiert ist: Einer der Hasen ist ganz unbekümmert direkt vor die Räder gehoppelt! Gott sei Dank stoppt der große Traktor sofort. Welch ein Glück für das Häschen!

playmobil®

Hol' dir den Katalog beim Spielwarenhändler!

ENTE GUT...

Disney's Aladdin

Komm mit in den geheimnisvollen Orient, ins Land der Märchen aus Tausendundeiner Nacht! Dort spielt Disneys neues Zeichentrickabenteuer „Aladdin".

Das spannende Comic-Abenteuer zum Kinofilm

MICKY MAUS präsentiert
Band 9

Der arme Straßendieb Aladdin träumt von Reichtum und Glück. Der Geist aus der Wunderlampe läßt Aladdins Traum Wirklichkeit werden. Er wird vom Lampengeist in den Prinzen Ali Ababwa verwandelt, der die schöne Sultanstochter Jasmin heiraten möchte.

Doch Aladdin macht sich den bösartigen Hexenmeister Dschafar zum Feind, der dem rechtmäßigen Sultan die Macht entreißen will. Dadurch geraten dann auch Aladdin und Jasmin unverhofft in größte Lebensgefahr...

Aladdin-Spiel

Wer selber mal mit dem fliegenden Teppich lossausen möchte und gerne Freunde zum Spielen einlädt, freut sich sicher über dieses Spiel von MB:

Preis: ca.DM 35,-
(öS 288,-)

Aladdin-Geschirr

Damit ihr gleich richtig Appetit auf „Aladdin" bekommt, gibt's passend zum Film ein Spielgeschirr von Reutter Porzellan:

Preis: ca. DM 17,-

Kannenhöhe: 7,5 cm
Preis ca. DM 65,-
Erhältlich im Fachhandel

Aladdin-Bücher

Die spannende Geschichte von Aladdin könnt ihr nachlesen in Büchern vom Schneider Verlag:

DM 19,80
(öS 149,-/ SFr. 19.80)

Edelausgabe
DM 24,80
(öS 199,-/ SFr. 25.80)

Aladdin-Spielfiguren

Genau wie im Film, sorgt Aladdin auch als Puppe für überraschende Verwandlungen: vom einfachen Straßenjungen zum prachtvoll gekleideten Prinzen. Prinzessin Jasmin bringt ebenfalls zwei Kostüme mit:

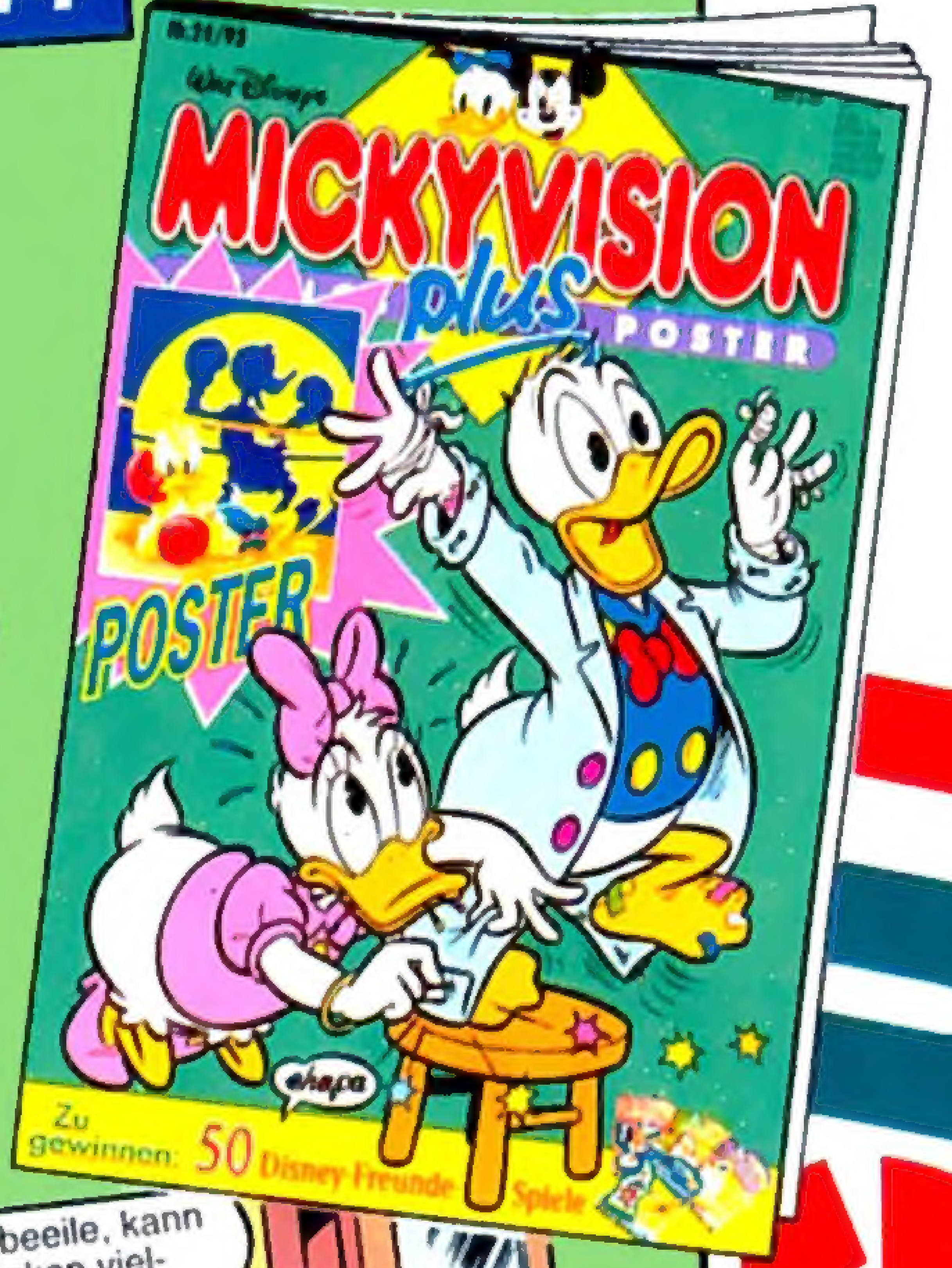
Preis: ca. DM 50,- (öS 350,-/ SFr 39.-)

Wieder ein Grund zur Freude... MICKYVISION plus Nr. 24 ist da!

Dies alles bietet das Heft:

SUPER POSTER

TOLLE PREISE



LUSTIGE COMICS

Raffinierter Telefontrick!

Onkel Dagobert ist außer sich - seine Telefonleitung ist vollkommen tot. Wie soll man so Geschäfte machen? Glücklicherweise erscheint aber schon bald ein Monteur vom städtischen Telefondienst, der die Sache in Ordnung bringt - glaubt Onkel Dagobert. Doch das kaputte Telefon ist nur der Vorwand für einen raffinierten Plan, der Onkel Dagobert eine Million Taler kostet. Ob er die je wiedersehen wird?

Diese Woche im Disney Club:

Samstags: 16.05 bis 17.30 Uhr
Sonntags: 8.25 bis 9.50 Uhr
(Wiederholung vom Samstag)

ARD

Filme:
Micky hat Geburtstag, und seine Freunde organisieren eine Geburtstagsüberraschungsparty für ihn. Jeder seiner Gäste spielt ein Instrument, und so wird aus der Party ein richtig tolles Konzert.

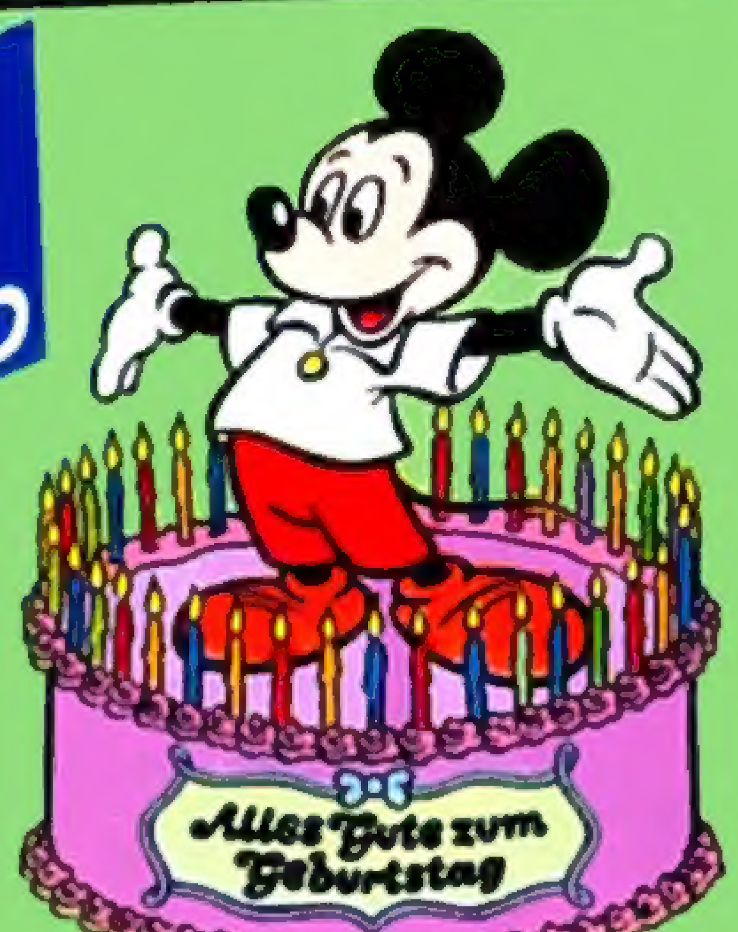
Darkwing Duck hat dieses Mal wirklich Pech. Der böse Zwillingsbruder von Darkwing, Negaduck, stiehlt das Amulett eines Zauberers, und Darkwing wird für die Tat verantwortlich gemacht. Zu allem Unglück wird Darkwing von dem Zauberer mit einem Bann belegt.

Chip und Chap: Die jähzornige Lehrlingshexe Winifried ist auf der Suche nach den richtigen Zutaten für einen Zaubertrank. Der Trank soll ihr dazu verhelfen, endlich eine richtige Hexe zu werden.

Mein Leben als Babysitter: Um Jennifer zu imponieren, hat sich Nick zu einem Babysitterkurs angemeldet. Doch dann gibt der Lehrer bekannt, daß der Kurs 30 Stunden babysitten mit einschließt. Nick ist entsetzt!

Die Weihnachtszeit steht kurz bevor, da bietet sich **Basteln** in gemütlicher Runde geradezu an. Im Disney Club stellt Yvonne Thalheim einige Modelle vor, die leicht nachzubasteln sind: Nostalgiekalender, Adventshaus und Türkranz.

Zu Gast im Studio ist die deutsche Rock 'n' Roll-Jugendmeister-Formation **„Die Bonsais"** mit ihrer Tanznummer „Freeze frame" und ihr Leiter Peter Carstensen.



Wenn Micky feiert, ist was los!

Willkommen zu einem fröhlichen Vorweihnachts-Disney-Club!

...ALLES GUT!

NÄCHSTE WOCHE IM MICKY MAUS MAGAZIN
Die sensationelle Neuheit unter den Adventskalendern!
LEUCHT-
ADVENTSKALENDER
Aus 24 Fenstern dringt festliches Leuchten!
MICKY MAUS
ADVENTSKALENDER
KINDER GIPFEL 1994
Euro Disney Resort
Mach mit beim EURO DISNEY-FREUNDSCHAFTS-GIPFEL!
4 Sammel-karten
MICKY MAUS
ADVENTSKALENDER